ПОСТЕР+НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

№3 (138) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

★ВЕРДИКТ
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
SILENT HILL: HOMECOMING
DARK SECTOR

★В РАЗРАБОТКЕ
NEED FOR SPEED: SHIFT
DRAGON AGE
I AM ALIVE

★СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
ТРУДНЫЕ ЖАНРЫ
ИГРЫ В КИНО

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

SINGULARITY

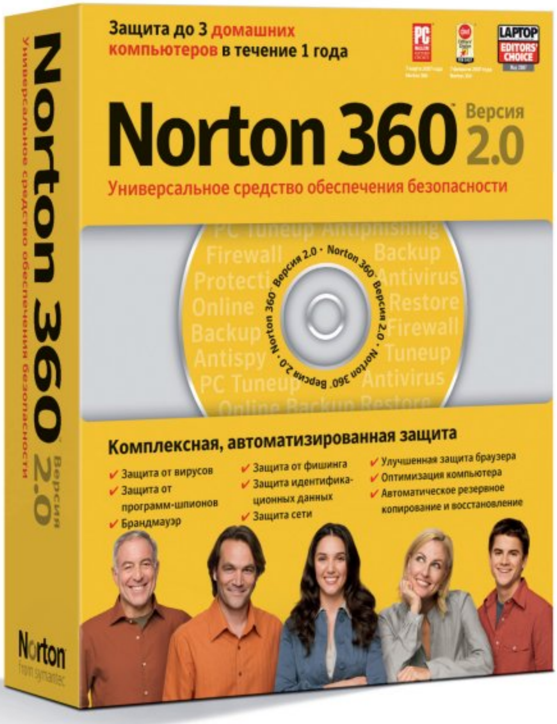
И СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ШУТЕРОВ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР

компьютерные
деликатесы
АЙТИ МЕНЮ
Всегда в наличии
5000 кг отборных
компьютерных деликатесов
intel
Core™ 2
Quad
inside™
Четыре ядра.
Вне конкуренции.
Компьютеры USN NEON
на базе процессоров
Intel® Core™ 2 Quad
АДРЕСА МАГАЗИНОВ:
м. Шоссе Энтузиастов
КЦ "Буденовский"
павильоны: К-3, Д-18
Тел.: (495) 788-1512
м. Багратионовская
ТК "Горбушкин двор"
павильон Е2-012
Тел.: (495) 730-2958
м. Шаболовская
М. Калужский пер.,
д. 15, стр. 16
Тел.: (495) 775-8202
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
БЕСПЛАТНАЯ
ДОСТАВКА
АЙТИ-МЕНЮ
(495) 727-33-55
www.it-menu.ru
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

РЕКЛАМА

Norton™
from symantec



Norton 360™ версии 2.0 обеспечивает беспрецедентную защиту всей ценной для пользователей информации

Включает 2Гб в удаленном безопасном хранилище для автоматического резервного копирования ваших данных

Покупайте в магазинах:

Москва:
м. Багратионовская, Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. В2-166, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00
м. Багратионовская, Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. С2-004, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00
м. Багратионовская, Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. G2-093, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00
м. Беляево, ул. Профсоюзная, д.102, стр.1, ТЦ "Ареал", пав. 309, пн-вс 10:00 - 21:00
м. Беляево, ул. Миклухо-Маклая, д. 37, ТЦ "Перекресток", 1-й этаж, пн-вс 10:00 - 23:00
м. Домодедовская, 24 км. МКА, ТЦ "Твой дом", 2-й этаж, (903) 747-5394, пн-вс 10:00 - 22:00
м. Новогиреево, ул. Новокосин, д.14а, ТЦ "Новый Век", пав. А-06 (495) 703-70-61, пн-сб 10:00 - 22:00
м. Новослободская, ул. Селезневская, д. 21, Офис Фирмы "1С", (495) 688-94-92, пн-пт 10:00 - 20:00
м. Новые Черемушки, ул. Профсоюзная, д. 56, ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21, пн-вс 10:00 - 21:00
м. Рязанский проспект, Рязанский пр-т, д. 28 стр.1, ТЦ "Перекресток" 1-й этаж, (903) 573-09-17, пн-вс 10:00 - 22:00
м. Семеновская, Семеновская площадь, д.1, ТЦ "Семеновский ", пав. Д-03, 963-39-88, доб. 219, пн-сб 10:00 - 21:00
м. Шоссе Энтузиастов, пр-т Буденого, д. 53, стр.2, ТЦ "Буденовский", пав. А2, 788-62-08, пн-вс 10:00 - 20:00
м. Шоссе Энтузиастов, пр-т Буденого, д. 53, стр.2, ТЦ "Буденовский", пав. К7, (985) 777-88-95, пн-вс 10:00 - 20:00
м. Электрозаводская, ул. Большая Семеновская, д. 16, 3-й этаж, ТЦ "Серебряный Дом", пн-вс 10:00 - 22:00

Мытищи, ул. Селезнева, д. 33, 2-й этаж, ТЦ "Перловский", (498) 610-00-15, пн-вс 10:00 - 22:00
Сергиев Посад, ул. Вознесенская, д. 32а, ТРК "Счастливая Семья", (496) 552-18-36, пн-вс 10:00 - 22:00
Жуковский, пл. Ленина, ул. Ломоносова, д.18/11, (495) 556-68-02, пн-вс 11:00 - 21:00

Волжский, ул. Александрова, 18а, помещение № 2-31, (8443) 21-60-70, пн-вс 10:00 - 22:00
Воронеж, ул. Героев Сибиряков, д. 65а, ТЦ "Армада", пав. А 23, (4732) 39-82-65, пн-вс 10:00 - 21:00
Воронеж, ул. Плехановская, д.13, (4732) 72-74-29, пн-вс 10:00 - 22:00
Казань, пр-т. Хусаина Ямашева, д. 46/33, молл "ПаркХаус", (843) 513-08-18, пн-вс 10:00 - 22:00
Казань, Оренбургский тракт, д. 22 а, ТЦ "Бахетле", пн-вс 10:00 - 23:00
Коломна, ул. Октябрьской Революции, 26 квартал, ТЦ "РИО", пав. С-16, (496) 616-98-11 пн-вс 10:00 - 22:00
Краснодар, Республика Адыгея, Тахтамукайский район, аул "Новая Адыгея", Тургеневское шоссе, 27, ТК "Мега", (861) 201-00-76, пн-вс 10:00 - 22:00
Красноярск, ул. Телевизорная д.1, стр. 4, ТРЦ «Торговый Квартал на Свободном» (391) 256-88-50, пн-вс 10:00 - 22:00
Красноярск, ул. Молокова д.56 стр. 1, ТЦ "Оптима" (391) 277-0010, пн-вс 10:00 - 21:00
Красноярск, ул. Партизана Железняка, д. 23 , ТРЦ "Июнь", пн-вс 10:00-22:00
Курган, ул. Невежина д. 3, стр. 7, помещение Б22 ТЦ "ГиперСити", (3522) 60-22-47, пн-вс 10:00 - 22:00
Курск, ул. Ленина, д. 30, ТЦ "Пушкинский"4 этаж, торг. место 1-2, пн-вс, 10:00 - 22:00
Новосибирск, ул. Ватутина, д. 99, ТРК "МЕГА", пав. 3080 (383) 335-85-57, пн-вс 10:00 - 22:00
Ростов, Ростовская обл., г. Аксай, Новочеркасское шоссе, д. 33, ТРК "МЕГА", пав.1008, (863) 265-83-16, пн-вс 10:00 - 22:00
Самара, пр-кт Ленина, д.12а, молл "ПаркХаус", (846) 372-24-52, пн-вс 10:00 - 22:00
Самара, Московское шоссе, д. 81д, ТЦ "Мелодия", (846) 273-34-77, пн-вс 10:00 - 20:00
Санкт-Петербург, м. Достоевская, Загородный пр-кт, д. 9, (812) 315-18-15, пн-вс 10:00 - 23:00
Санкт-Петербург, м. Площадь Восстания, Лиговский пр-кт, д.57-59, (812) 764-77-15, пн-вс 10:00 - 23:00
Старый Оскол, микрорайон Олимпийский, д. 63, 0-й этаж, ТЦ "Оскол", пав. 003, (4725) 48-99-28, пн-вс, 10:00 - 20:00
Старый Оскол, микрорайон Ольминского, д. 17, 1-й этаж, ТЦ "Боше", пав. А-6, (4725) 40-94-64, пн-вс, 10:00 - 21:00
Стерлитамак, ул.Худайбердина, д.120, ТЦ "Фабри", пн-вс, 10:00-22:00
Тюмень, ул. Максима Горького, д. 70, ТЦ "Гудвин", пав. 2025, (3452)790-512, пн-вс 10:00 - 22:00
Уфа, Верхнеторговая пл., д.1, ТЦ "Гостиный двор", пав. 113, (3472)796-106 пн-вс 10:00 - 21:00
Уфа, Проспект 50-летия Октября, д. 2, ТЦ "Патэрсон", пн-чт 10:00-22:00, пт-сб 10:00-23:00, вс 11:00-22:00
Уфа, пр-т Октября, 34, ТЦ "Семья", 2 этаж, (3472) 93-62-68, пн-вс 10:00-22:00
Якутск, ул. Орджоникидзе, д. 56, (4112) 36-10-95, (4112) 35-49-23, пн-вс 10:00 - 20:00
Ярославль, Ярославская обл. пос. Нагорный, пересечение Московского пр-та и ул. Калинина, ТРК "Ярославский Вернисаж", пав. 85, (4852) 58-39-59, пн-вс 10:00 - 22:00
Ярославль, Ленинградский пр-т, д. 123, ТЦ "Альтаир", пав. А72, (4852) 58-25-24, пн-вс 10:00 - 22:00
Ярославль, Московский пр-т, д. 108, ТРЦ "РИО", 3 этаж, пав. С4, (4852) 44-96-24, пн-вс 10:00 - 22:00

1С интерес

Игры
Программы
Кино
Музыка

www.1c-interes.ru

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Честно сказать, это чуть ли не первый случай за десятилетнюю с лишним историю нашего журнала, когда почти все главные, центровые материалы номера посвящены играм одного и того же жанра — шутерам. Что в общем-то неудивительно, если вспомнить, что еще со времен Великой Жанровой Революции (то есть выхода игры DOOM) шутеры всегда были на пике прогресса. Именно из-за них в играх появилась трехмерная графика, благодаря им такая привычная сегодня вещь, как видеокарта, стала стандартом не только в компьютерах, но и в консолях. Наконец, с годами, начав с охоты на сгустки цветных пикселей, шутеры превратились страшно сказать во что, породив десятки новых игровых поджанров и направлений.

Поэтому сегодня мы с чистой совестью отдаем жанру дань уважения. Во-первых, в нынешнем «Центре внимания» мы рассказываем о лучших и самых ожидаемых шутерах ближайшего года: тут есть все сколько-нибудь значимые имена — от экзотического чилийского (!), но крайне многообещающего Zeno Clash до культового долгостроя Duke Nukem Forever (*стр. 62*). Во-вторых, наша сегодняшняя «игра с обложки» — Singularity (*стр. 30*) — тоже шутер. Компания Raven Software впервые со времен культового HeXen работает над игрой по собственной вселенной, которую можно описать буквально тремя ключевыми словами: «Сталин», «атом» и «мутанты».

Наконец, в-третьих, среди игр, в последний месяц появившихся на полках, самого пристального внимания достойны два — ну, конечно же, — шутера. Это игра сложной судьбы F.E.A.R. 2 (*стр. 76*), которая представляет собой ровно все то же самое, что было в первой части, плюс повзрослевшая зомби-девочка Альма. И это Dark Sector (*стр. 86*) — несколько припозднившийся порт с Xbox 360, которым вполне можно скоротать время до выхода второй части Gears of War на PC.

Ну и не про шутеры: кроме них в этом номере есть также просто экшены, стратегии, RPG, квесты и игры всех прочих жанров, которые только существуют в природе, — как и обычно, мы продолжаем рассказывать вам обо всем самом интересном, что произошло за минувший месяц в мире компьютерных игр, и напоминаем, что в ближайшие пару номеров мы анонсируем все наши дальнейшие планы относительно тектонических изменений в журнале «Игромания» и на нашем сайте ***www.igromania.ru***. Оставайтесь с нами — будет интересно.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

В нашей игре можно!..

Однажды наш эксперт и внештатный правдоруб, а по совместительству генеральный продюсер, основатель и идеолог компании Snowball, Сергей Климов решил узнать, почему игры «трудных жанров» (например, шведские квесты, в которых главный герой иногда, извините, справляет нужду) продаются из рук вон плохо. Подробности его изысканий см. на *стр. 166*.

03 МАРТ (138) 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Игорь Асанов, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Алексей Горбунов
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Сергей Снурник, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская; Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ **ООО «Издательский дом «ТехноМир»**
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ **ООО «Игромедиа»** *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Маркетинг Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ **ООО «Авитон Пресс»** *www.aviton-press.ru*
Тел/факс (495) 647 7880
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE **Published by TechnoMir PH Ltd** since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009
© Igromania, 1997-2009

Тираж 192 335
Circulation 192 335

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 31 марта!

КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...

МАРТ 2009

16+ www.pegi.info

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

www.totalwar.com

©SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assebmly Limited. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными или товарными знаками корпорации SEGA. Windows и кнопка «Пуск» системы Windows Vista являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. Все права сохранены.

www.sega-europe.com

Games for Windows

ИГРОМАНИЯ

30 СТРАНИЦА Singularity. *Шутер про управление временем без рапида.*

50 СТРАНИЦА Need for Speed: Shift. *NFS с задатками симулятора.*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-23

Новостной меридиан 8
Даты выхода игр 22

DVD-МАНИЯ 24-27

Слово редактора 24
Сделано в «Игромании» * Темы DVD 25
Железный софт на DVD * Патчи * Бонусы игровой зоны 26
Киберспорт на DVD * Интересности 27

ВИДЕОМАНИЯ 28

Видеоновости за прошедший месяц * От винта!
Репортажи со всего мира * Во что поиграть в этом месяце 26

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-35

Singularity 30

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-61

Рейтинговая система рубрики R&S 36
The Dark Eye: Demonicon 37
Black Legion 38
X-Men Origins: Wolverine 40
Walkie Tonky 42
Watchmen: The End is Nigh 44
I am Alive 46
Need for Speed: Shift 50
Dragon Age: Origins 54
LightSpire: Fortune's Web 58
The Path 60

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 62-73

Wolfenstein 63
Call of Juarez: Bound in Blood 64
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 65
Borderlands 66
Aliens: Colonial Marines 67
Battlefield Heroes 68
Operation Flashpoint 2/ArmA 2 69
Rage 70
Section 8 71
Zeno Clash/Merchants of Brooklyn 72
Duke Nukem Forever 73

R&S: ВЕРДИКТ 74-105

Мини-рецензии
Слово редактора * Даша Васильева: Личное дело женщины-кошки 74
Обитаемый остров * Московский водила
Александр Македонский: История завоевания мира 75
Полные рецензии
F.E.A.R. 2: Project Origin 76
Silent Hill: Homecoming 80
The Lord of the Rings: Conquest 84
Dark Sector 86

Алфавитный список игр в номере

007: Квант милосердия 111
7,62: Перезарядка 108
9-я рота 108
Age of Conan: Hyborian Adventures 183
Aliens: Colonial Marines 67
Alone in the Dark 108
Alpha Protocol 22
American McGee's Grimm 107
American McGee's Grimm: Девушка-безручка 107
American McGee's Grimm: Красавица и чудовище 107
American McGee's Grimm: Рождественский гимн 107
American McGee's Grimm: Смерть в кумовьях 107
American McGee's Grimm:
Черт с тремя золотыми волосками 107
ArmA 2 69
Armageddon Riders 105
Armed Assault 2 22
Assassin's Creed 108-109, 111
Audiosurf 107
Batman: Arkham Asylum 22
Battlefield 1942 114
Battlefield 1943 107
Battlefield Heroes 22, 68
Battlefield: Bad Company 2 107
BattleForge 22
Bionic Commando 22
BioShock 183
Black Legion 38
Borderlands 66
Braid 22
Brothers in Arms: Hell's Highway 108
Bully: Scholarship Edition 108
Burnout Paradise 107, 111
Call of Duty: Word at War 108, 109, 111
Call of Juarez: Bound in Blood 64
Carmageddon 114
Champions Online 182
City of Heroes 182
Codename: Panzers — Cold War 22
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 108
Command & Conquer: Red Alert 116
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising 22, 107
Command & Conquer: Red Alert 3 .....108, 109
Company of Heroes: Tales of Valor 22
Counter-Strike 9, 110
Crash Bandicoot 116
Crayon Physics Deluxe 90
Crazy Taxi 114
Crusader: No Regret 116
Crysis Warhead 108
Damnation 22
Dark Sector 86
Darkfall Online 183
DC Universe Online 182
Dead or Alive Online 184
Dead Space 108, 111, 112
Demigod 22
Desktop Tower Defense 110

Алфавитный список игр в номере

Devil May Cry ... 111
Devil May Cry 4 ... 108, 109
Diablo ... 116
Diablo 3 ... 111
Disciples 3: Ренессанс ... 22
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble ... 116
DOOM ... 110
Dragon Age: Origins ... 15, 22, 54
DROD: Секреты подземного царства ... 107
Duke Nukem 3D ... 116
Duke Nukem Forever ... 73
Dune 2: The Building of a Dynasty ... 114
Edna and Harvey: The Breakout ... 103
Empire: Total War ... 22
Enemy Engaged 2: Буря в пустыне ... 107
EVE Online ... 183
EverQuest 2: Полное собрание ... 107
F.E.A.R. 2: Project Origin ... 76, 107
Fallout 3 ... 14, 108, 109, 112
Fallout 3: Operation Anchorage ... 96
Far Cry 2 ... 108
FIFA 08 ... 111
FIFA 09 ... 108, 111
Final DOOM ... 116
Ford Драйв Gold ... 107
Gears of War ... 111, 114
Gobliiins 4 ... 104
Grand Theft Auto 4 ... 109
Guitar Hero ... 110
Halo ... 14
Hinterland ... 106
Hydrophobia ... 22
I am Alive ... 22, 46
Jagged Alliance 3 ... 22
Jagged Alliance: Gold ... 107
Kane & Lynch: Dead Men ... 108
Karateka ... 114
Killzone 2 ... 111
King's Bounty: Легенда о рыцаре ... 108
King's Bounty: Принцесса в доспехах ... 22
Left 4 Dead ... 108, 109, 112
Legend of Zelda ... 112
LightSpire: Fortune's Web ... 58
LittleBigPlanet ... 111
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim ... 22
Mass Effect ... 108, 109
Mass Effect: Гибель с небес ... 106
Master of Orion 2 ... 116
MechWarrior 2: Mercenaries ... 116
Memento Mori ... 102
Merchants of Brooklyn ... 72
Meridian 59 ... 116
Metal Gear Solid Mobile ... 110
Metal Gear Solid Touch ... 110
Mirror's Edge ... 107, 111
Mount & Blade ... 107
Myst ... 111
NARC ... 106
NecroVisioN ... 107
Need for Speed: Nitro ... 11
Need for Speed: ProStreet ... 111
Need for Speed: Shift ... 11, 50, 107
Need for Speed: Undercover ... 108, 111
Need for Speed: World Online ... 11, 107
NHL 09 ... 111
Operation Flashpoint 2 ... 69
Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh ... 116
Premier Manager 09 ... 107
Prince of Persia ... 114
Pro Evolution Soccer 2009 ... 108
Psychonauts ... 111
Pure ... 108, 109
Puzzle Quest: Galactrix ... 22
Pyroblazer ... 107
Quake ... 116
Quake 3: Arena ... 110
Quarantine ... 114
Race Driver GRID ... 108
Rage ... 70
Red Faction: Guerrilla ... 22
Resident Evil ... 116
Rogue ... 113
Runes of Magic ... 107, 183
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо ... 108

62 СТРАНИЦА В центре внимания. *Лучшие шутеры ближайшего времени.*

80 СТРАНИЦА Silent Hill: Homecoming. *Американское лицо японского хоррора.*

94 СТРАНИЦА Dark Sector. *Глефа как способ урегулирования любых конфликтов.*

World in Conflict: Soviet Assault ... 88
Crayon Physics Deluxe ... 90
Still Life 2 ... 92
ShellShock 2: Blood Trails ... 94
Fallout 3: Operation Anchorage ... 96
Сердце вечности ... 98
Операция «Валькирия»: Архивы НКВД — Охота на фюрера ... 100
Memento Mori ... 102
Edna and Harvey: The Breakout ... 103
Gobliiins 4 ... 104
Armageddon Riders ... 105

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 106-107
Hinterland * Mass Effect: Гибель с небес * NARC ... 106
American McGee's Grimm ... 107
Таблица локализаций
Даты выхода отечественных локализаций и проектов ... 107

ИГРА МЕСЯЦА 108-109
Итоги голосования за период с января 2008 по февраль 2009 года ... 108
«Игромания» рекомендует ... 109

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 110-113
«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм ... 110

GAME OVER? 114-117
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад ... 114
События, люди, явления, игры 1996 года ... 124

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 118-148
Железные новости ... 118
Тесты
Нетбуки ... 120
Видеокарты ... 124
Обзор игровой периферия от Razer ... 130
Компьютер Meijin Action ... 131
Антикварная лавка
История развития вычислительных систем. Часть 2 ... 132
Эволюция компьютерной памяти ... 136
Железные новинки
Самое свежее железо ... 140
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги ... 144
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы ... 146

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 150-155
Софтверный набор ... 150
Программы для прожига дисков ... 152
Обзор бета-версии Windows 7 ... 154

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 156-175
Игры в кино ... 156
World Wide Wait ... 162

120 СТРАНИЦА Маленькое чудо. *Тестирование пяти лучших нетбуков.*

166 СТРАНИЦА Почему одни игры продаются, а другие нет.

190 СТРАНИЦА Интервью с создателем первого MUD.

Игры трудных жанров 166
Кино: Ben X 175

ИГРОСТРОЙ 176-181

Разработка игр и все, что с этим связано 176

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 182-203

Новости онлайновых игр 182
Играем: Dead or Alive Online 184
Играем: Chronicles of Spellborn 186
Аналитика: Почему будущее за моделью free2play 188
Аналитика: Интервью с создателем первой онлайн-игры 190
События и факты 194
Все дороги ведут в Google 196
Интересное в Сети 202

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 206-213

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 206

КАЛЕНДАРЬ 209-210

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 209
Dragon Age 210

КОДЕКС 214-215

Стандартные коды 214
Читательские пасхалки * Читательские хинты 215

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 216-217

Идея, которая пришла слишком рано 216

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 218-224

Тест №3. Март 218
Сканворд №3. Март * Фотографическая память №3. Март
Подведение итогов за №12/2008 219
Подведение итогов новогодних конкурсов 221

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

F.E.A.R. 2: Project Origin
The Path

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Silent Hill: Homecoming
Dragon Age
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Duke Nukem Forever

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
USN Computers .... 2-я обложка
КИТ .... 3-я обложка
Мегафон .... 4-я обложка

В номере:
1С 1, 39, 45, 95, 99
Asus 29
Cooler Master 137
Electronic Arts 43
Leadtek 13
MSI 133, 149
OG Games 41
Softclub 3, 7
Sven 11
TopDevice 123
Акелла 53
Карин 129
Лаборатория Касперского 97
Новый диск 115
ТехноМир 204, 205
Фотофорум 101

Алфавитный список игр в номере

Sacred 2: Fallen Angel 108
Section 8 71
SEGA Rally 111
Shaun White Snowboarding 107
Shellshock 2: Blood Trails 94, 107
Silent Hill Homecoming 80
Singularity 30
Spider-Man: Web of Shadows 108
Spore Creature Keeper 22, 107
Spore 107-109
Spore: Galactic Adventures 22
Star Wars: Rebel Assault 2 — The Hidden Empire 116
Star Wars: Shadows of the Empire 116
StarCraft 114
StarCraft 2 .... 92, 111
Still Life 2 92
Stormrise 107, 111
Street Fighter 4 22
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars 116
Tabula Rasa 182
Takeda 3 107
Tekken 2 116
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 65
The Chronicles of Spellborn 107, 186
The Club 111
The Dark Eye: Demonicon 37
The Elder Scrolls: Daggerfall 116
The Godfather 2 .... 15, 22, 111
The Last Remnant 22
The Lord of the Rings: Conquest 84
The Lord of the Rings Online 111
The Path 60
The Sims 3 .... 15, 22
The Wheelman 22
The Witcher: Enhanced Edition 108
Tibor: Tale of a Kind Vampire 107
Tom Clancy's EndWar 22
Tom Clancy's HAWX 22
Tomb Raider 8, 116
Tomb Raider: Underworld 108
Transformers: Revenge of the Fallen 8
UFC 2009: Undisputed 113
Unreal 114
Unreal Tournament 2003 114
Unreal Tournament 2004 114
Unreal Tournament 3 10
Velvet Assassin 22
Walkie Tonky 42
Wanted: Weapons of Fate 22
Warcraft 3 .... 12, 114
Warcraft: Orcs & Humans 114
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 22
Warhammer Online: Age of Reckoning 183
Warhawk 111
Watchmen: The End is Nigh 44
Wolfenstein 63
World in Conflict: Soviet Assault 22, 88, 111
World of Goo 107, 108
World of Warcraft 13
World War One: The Great War 1914-1918 107
X-Men Origins: Wolverine 40
Zeno Clash 72
Александр Македонский: История завоевания мира 75
Аллоды онлайн 9, 22
ВАЛЛ-И 111
Властелин Колец: Противостояние 107
Возвращение морпеха 107
Даша Васильева: Личное дело женщины-кошки 74
Европа. Древний Рим: Золотой век 107
Звездные ястребы: Операция «Возмездие» 107
Конспирация Борна 111
Кровавая месть 107
Легенда о Спайро: Рождение Дракона 111
Мадагаскар 2: Побег в Африку 111
Машинариум 107
Монстры на свободе 107
Московский водила 75
Обитаемый остров 75
Операция «Валькирия»:
Архивы НКВД — Охота на фюрера 100
Пираты онлайн 107
Предтечи 22
Сердце вечности 98
Тени войны 107
Третий солдат 107

"PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками, а … является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Все права сохранены. Killzone®2 ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Разработано Guerrilla. Killzone является зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment Europe. Все права сохранены.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ХЕЛГАН! РОДИНА ДЛЯ НИХ. АД ДЛЯ ТЕБЯ.

Вторжение начинается... На этой враждебной планете вы не встретите ни лесов, ни полей. В удушливом полумраке угрюмых скал, среди развалин и таинственных конструкций за каждым углом таится опасность. В воздухе чувствуется запах грядущей бури. Небо Хелгана озаряется вспышками электрических разрядов. Хелгасты будут отчаянно защищать каждую пядь своей земли, и сама планета обернет свой гнев против вас. Этот поход никто не сможет назвать увеселительной прогулкой.

Killzone 2 – долгожданный эксклюзив для PLAYSTATION 3. Техническое новаторство и беспрецедентная детализация графики сочетаются в этом боевике с бешеной динамикой игровых сцен, полным драматизма сюжетом и продуманным коллективным режимом. Это настоящая революция в жанре – конкурентам придется потесниться!

PLAYSTATION 3

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Никита Просников, Кирилл Алехин, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

На это у них деньги есть

EA ДИВЕРСИФИЦИРУЕТ СЕРИАЛ NEED FOR SPEED: ТЕПЕРЬ УЖ ТОЧНО КАЖДОМУ СВОЕ!

Неожиданное решение приняла компания **Electronic Arts** в рамках собственной программы по улучшению имиджа прибыльных сериалов. Имиджмейкеры из отдела маркетинга задумались над серией **Need for Speed**, от однообразия которой, несмотря на высокие продажи и громадные счета за рекламу, стали уставать не только эти занудные критики-профессионалы, но и сами любители аркадных рейсингов. Подобно боссам в приставочных играх древности, одна сущность развалилась на части и превратилась сразу в три проекта под маркой Need for Speed.

Need for Speed: Shift

Need for Speed: Shift придется по вкусу тем, кто помнит самый первый NFS с детализированной поддержкой «торпедо» (вида из кабины авто). Кроссплатформенная игра ожидается к выходу осенью 2009 года, одновременно разрабатываются версии для PC, PS 3, PSP и Xbox 360. С продюсированием игры EA согласился помочь небезызвестный режиссер Майкл Манн («**Схватка**», «**Соучастник**», «**Полиция Майами**»).

NFS: Nitro будет казуальным развлечением для владельцев консолей Wii и DS. В EA утверждают, что игра, хоть и похожа визуально на **Mario Kart**, но его клоном не станет.

Наконец, **NFS: World Online** старожилы захотят сравнить с закрытым в 2001 году проектом **Motor City Online**: это сетевые гонки с возможностью состязаться с виртуальными гонщиками всего мира. Дебют — зимой 2009-го. Поскольку World Online будет бесплатно скачиваемой игрой, обделенным не уйдет никто.

В анонс внес суматоху руководитель подразделения **EA Black Box** Кит Мунро, в интервью сайту **Eurogamer** сообщивший о четвертой NFS-игре. «Пока без официального анонса, ребята, хорошо? Но мы в Black Box уже делаем новый хит. Вы говорите, финансовый кризис? Он не при чем, столько игр сразу — для разных аудиторий и поиска разных ощущений от высокооктановой езды».

Постриглась? Или покрасилась?

СКОРО МЫ НЕ БУДЕМ УЗНАВАТЬ ЛАРУ КРОФТ

Перекупив у **Paramount** права на экранизацию **Tomb Raider**, кинокомпания **Warner Bros.** задумала страшное — в третьем фильме о Ларе Крофт она радикально изменит имидж героини. Там, где по-хорошему надо только подправить Анджелине Джоли мейкап, кинопродюсер **Дэн Лин** громко командует: «Перезапуск!» Крофт придумают новую легенду, найдут новых врагов и даже — о, Голливуд! — устроят Любовь... В общем, не исключаем, что девушка пристегнет вместо пистолетов две поварешки, наденет фартук, встанет к кухонной плите, а в русском прокате картина о ее приключениях пойдет под названием «**Расхитительница грибниц**». Кто изобразит Крофт на экране? Пока не известно. Роль предлагали **Меган Фокс** — 22-летней прехорошенькой танцовщице, чьи карьерные пики пришлись на фильмы «**Трансформеры**» (2007) и «**Шлюха**» (2008). Но Фокс отказалась по соображениям нарциссизма: ее, губастую, темноволосую, соблазнительную, и без Лары Крофт слишком многие сравнивали с Джоли.

Расширение **Ultimate Team** добавит в **FIFA 09** элементы коллекционной карточной игры. Карты категорий «Персонал», «Контракт», «Игрок» и др. можно будет приобрести в онлайновом магазине. За доллары или евро.

Бесплатный мир

ИГРОКАМ ПРЕДЛОЖАТ КУПИТЬ ПРАВО ПЕРВОЙ НОЧИ В «АЛЛОДАХ ОНЛАЙН»

Компания **Nival Online** и издательство «**Новый диск**» договорились о дистрибьюции «**Аллодов онлайн**» — проще говоря, игру можно будет купить в магазинах. Тонкий момент: «Аллоды онлайн» используют бизнес-модель free2play, то есть распространяются безвозмездно, и на первый взгляд непонятно, кто и зачем будет бесплатный продукт *покупать*. Дело вот в чем. В «Аллодах» предусмотрен сервис обмена рублей на виртуальную валюту. В свою очередь, за валюту можно приобрести товары специального назначения — они изменят внешний вид персонажа или ускорят его продвижение по сюжету. На оплату именно этого сервиса пойдут все (или почти все) деньги, потраченные на диск с игрой.

Три варианта издания будут отличаться ценой и наполнением. Продажи DVD-бокса (рекомендованный ценник — 1500 руб.) стартуют в марте одновременно с началом открытого тестирования: игрок получит уникальный внутриигровой предмет и кристаллы (ту самую валюту) на общую сумму полторы тысячи рублей. В тот же день на прилавках появится коллекционное издание (около 3000 руб.), внутри — диск с саундтреком, артбук, наклейки, значки, мелкие сувениры и кристаллы, опять же, на полторы тысячи. Через неделю «Аллоды онлайн» выйдут в простом jewel-боксе (около 500 руб.), но и в него вложат кристаллы на 300 руб. И только потом клиент игры станет доступен для бесплатной загрузки. О том, надо ли тратиться, «Игромании» рассказывает Виктория Трикоз, пиар-менеджер Nival Online.

Золотовалютные резервы «Аллодов онлайн» можно выменять на рубли.

[Игромания] «Аллоды онлайн» займут одну полку с **World of Warcraft**, но стоить будут дороже. В свое время это подорвало продажи другой онлайновой игры без абонентской платы — **Guild Wars**.

[Виктория] «Соль» Guild Wars в том, что пользователь покупал коробку, чтобы начать игру — без уникального ключа он этого сделать не мог. Но «Аллоды онлайн» действительно бесплатны — через несколько недель после начала продаж игровой клиент будет доступен для свободного скачивания. Так зачем же покупать коробочку? Чтобы быть в числе первых покорителей Астрала. Вы, по сути, покупаете определенное количество игровой валюты — и право начать игру раньше всех остальных. Так что, несмотря на общую «бесплатность», проблемы Guild Wars «Аллодов» не коснутся.

[Игромания] Начало продаж совпадает с началом открытого бета-теста. Покупатели получат недоделанную игру?

[Виктория] К началу открытого бета-теста все сервисы будут работать. И весь запланированный функционал — тоже.

[Игромания] Приведете пример, на что можно потратить в «Аллодах онлайн» полторы тысячи рублей?

[Виктория] Точный ассортимент товаров и список бонусов, доступных в «Игровом магазине», пока не разглашается. Но, имея на руках такую сумму, игрок ни в чем не будет нуждаться на старте и затратит на развитие персонажа меньше времени и усилий. На первые месяцы он, считай, обеспечен.

Будем реже встречаться

ОТМЕНЕНА КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА В МИРЕ

Фото_dominic/flickr.com

Такую Games Convention мы уже не увидим.

Выставку **Games Convention** отменили. Любопытно, что причина отмены — не паралич мировой экономики, а наоборот, перепроизводство в нише «большие парады игр»: организаторы GC не захотели соперничать с новой выставкой **GamesCom**, которая пройдет в августе в Кельне. Вместо почившей GC с 31 июля по 1 августа в Лейпциге проведут **Games Convention Online**, смотр клиентских и браузерных онлайн-игр. GC, конечно, жаль, и не только потому, что из ежедневников исчез крупнейший в мире игровой ивент (а в 2008 году на GC побывало 203 тыс. посетителей — почти в четыре раза больше, чем заглянуло на «ИгроМир»). GC, выставка вроде бы европейская, была системообразующим событием и для нашей индустрии тоже. Издатели, разработчики и журналисты, у которых не было повода перезнакомиться, к примеру, в Москве и возможности слетать в Лос-Анджелес на E3, на GC собирались за столом и худо-бедно налаживали отношения. Одним поводом сдвинуть стопки стало меньше.

Непотопляемые Complexity

У ЛУЧШЕЙ КИБЕРСПОРТИВНОЙ КОМАНДЫ США ОТКРЫЛОСЬ ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Computer Gaming Series была золотой жилой менеджера Complexity Джейсона Лейка.

Менеджер команды **Complexity** Джейсон Лейк по праву получил прозвище Первый. После закрытия лиги **Championship Gaming Series** из Complexity ушел состав по **Counter-Strike** (см. «Особое мнение» в конце журнала), но Лейка это с толку не сбило. Он подписал новые контракты с тремя спонсорами, а деньги немедленно пустил в рост. Сначала Лейк купил клан **JMC**, в составе которого выступают легендарные американские игроки **Da_bears**, **Volcano** и **Method**. Потом сверился со списком турниров на 2009 год и пригласил в Complexity двух игроков в **FIFA** и состав по **World of Warcraft**. Футболистам еще предстоит доказать свой потенциал, а вот варкрафтеры могут продемонстрировать заслуживающее доверия резюме: в прошлом году они выиграли **College Gaming Video** — чемпионат по WoW среди колледжей США.

Увольнения в **Avalanche Studios** не повлияли на разработку шпионского боевика **Just Cause 2**. Игра выйдет осенью этого года.

АНОНСЫ

Титанические усилия

ОБНОВЛЕНИЕ ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 3 ДАСТ ИГРЕ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ

От нового бонус-пака к UT3 мы ждем как минимум новых карт и средств передвижения.

Epic Games анонсировала глобальное обновление **Unreal Tournament 3**. «Обновление состоит из двух частей. Первая — патч, вторая — так называемый Titan Pack, расширение, говорить о котором мы все еще не готовы. Упомяну лишь, что это крупнейший бонус-пак из всех, что мы когда-либо выпустили», — пообещал на официальном форуме Epic Games дизайнер Стив Полдж.

Кое-что о «Титаническом обновлении» уже известно. Полный список изменений займет несколько страниц текста, набранного мелким шрифтом. Патч изменит модель сетевой игры и оптимизирует **Unreal Engine 3** под современные видеокарты. Но о содержании бонус-пака пока можно только догадываться: новые карты? оружие? средства передвижения? Зато твердо обещано вот что: в UT 3 появятся достижения. Их анонсировано около ста, и связаны они не только с мультиплеером, но и с одиночной игрой.

СКАНДАЛЫ

Мозг расти не захотел

ФРАНЦУЗСКИЙ УЧЕНЫЙ ПОДВЕРГ BRAIN TRAINING ПОЛЕВОМУ ТЕСТИРОВАНИЮ

В общественном транспорте города-героя Москвы все чаще видны люди, сжимающие главный гаджет от компании **Nintendo** как книжку — все они играют на двухэкранной консоли **Nintendo DS** в «Тренировку мозга по методу доктора Кавашимы».

Не в последнюю очередь благодаря ставке на образовательные игры («учимся играя») Большая N смогла реализовать свыше 85 млн портативных приставок по всему миру. Игра от доктора Кавашимы **Brain Training** с претензией на серьезность великолепно продается до сих пор: выпущено уже две части «патентованных тренингов», превзойден главный конкурент — **Big Brain Academy**. И вроде как все у них хорошо.

При первом запуске игроку показывают схему расположения префронтального кортекса головного мозга и рассказывают о возможности омолодить мозг при помощи ежедневных тренировок. Постоянно мелькает цифровая голова Кавашимы с угрозой: «Ваши когнитивные процессы ускорятся вдвое или даже втрое!» Рекламная кампания с участием Николь Кидман и Патрика Стюарта наглядно демонстрирует звезд кино, с умным видом тыкающих стилусом в нижний экран консольки. Алан Льери из Университета Реннеса предпочел проверить все лично... и остался разочарован.

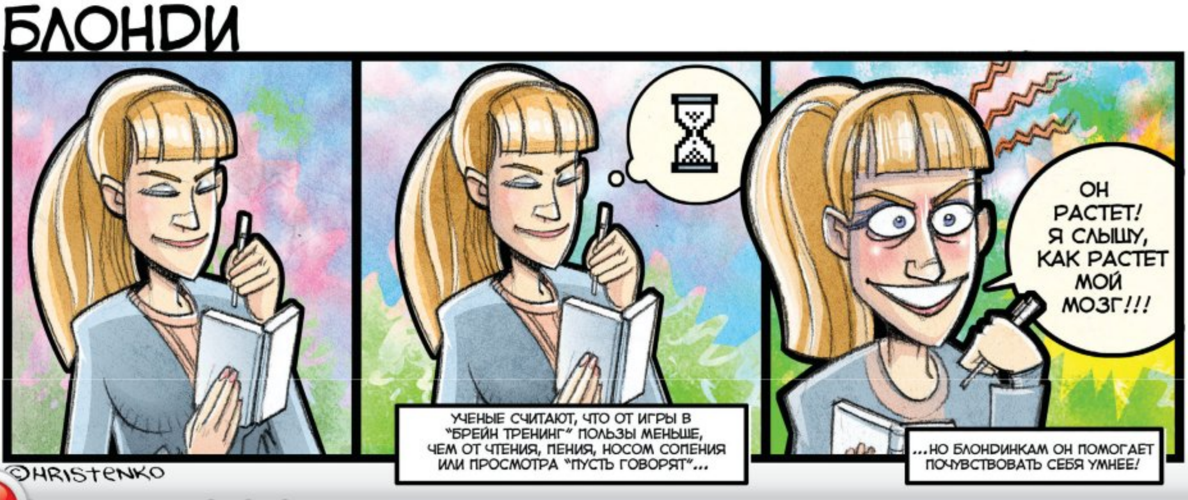
Как утверждает Льери, «Nintendo DS — технологически выдающееся устройство. Но что за, черт возьми, шарлатанство выдавать ее за научный тест!»

Университетский профессор обнародовал результаты использования «Тренировки мозга» 10-летними детьми. Взяв для эксперимента 67 школьников, Алан Льери разделил их на четыре группы: первые две группы прошли семинедельный курс на развитие памяти при помощи NDS, третья группа решала аналогичные формулы и ребусы на бумаге, без приставки, а в четвертой группе работали без дополнительной нагрузки.

Наибольшую эффективность (общее улучшение на 33%) в тестах на свойства памяти показала группа, использующая классический тандем из ручки и бумаги. Память у NDS-игроков ухудшилась на 17%. Математические успехи у игроков выросли на 19%, в то время как аналогичные показатели у третьей и четвертой группы составили по 18%.

«Тренинг не работает на детях, не пройдет и со взрослыми, — комментирует результаты профессор. — Скажу больше, такие процессы, как чтение, подготовка домашней работы и просмотр документальных фильмов, развивают ничуть не хуже кавашимовской муштры». Обыватели разочарованы. Евгения Вертипорох, 23 года, школьный учитель, обладатель Nintendo DS, комментирует: «Вот этот самый «Брейн трейнинг»? Ничего не разовьешь? Вот черт. А я действительно надеялась, что поможет. Теперь придется чаще есть шоколад».

В настоящее время разоблачение закрыто выступлением Nintendo. Ее представители официально заявили, что никогда не пытались кого-либо убедить в научно зафиксированной пользе их игр.



Турецкая студия **TaleWorlds**, сотрудников которой можно пересчитать по пальцам одной руки, продолжает работы над **Mount & Blade**: в дополнении появятся мультиплеер, улучшенный искусственный интеллект и новые дипломатические опции. Вопрос «когда?» — не задавайте. Учитывая неторопливость TaleWorlds, аддон может выйти летом… или через пару лет.

Хотят ли русские? Хотят

ЖИТЕЛЕЙ РУССКОЯЗЫЧНЫХ СЕРВЕРОВ WORLD OF WARCRAFT НЕ ВЗЯЛИ В БОЛЬШУЮ ИГРУ

У русскоязычных серверов **World of Warcraft** — перенаселенных настолько, что вечерами на вход в миры «Гром» или (вот приятное нашему уху название) «Термоштепсель» выстраиваются шеренги по 600-800 человек, — обнаружился еще один дефект. «Русские» игроки не смогут выступить на международном турнире Арены. Арена — это компактная PvP-зона, в которой команда из 2, 3 или 5 игроков сталкивается с другой командой. Турнир Арены раз в год проводится под патронажем **Blizzard**. Оплатив регистрационный взнос, игроки получают доступ к специальным серверам и в течение шести недель разогреваются в отборочных турах. Тысяча лучших команд попадает на региональные финалы, восемь самых-самых — на гранд-финал с призовым фондом в $120 тыс. У наших нет даже шанса отпилить часть этого приза, поэтому на форумах обсуждают, куда все-таки Blizzard отселила русскую диаспору — в резервацию или гетто?

О том, что русскоязычные учетные записи не смогут участвовать в мировых ивентах, вообще-то честно предупреждают при регистрации. Но кто читает пользовательские соглашения?

МУЛЬТИМЕДИА SVEN

• Объёмное, реалистичное звучание
• Bi-amp,активный кроссовер 4-го порядка
• Раздельное управление тембром НЧ и ВЧ
• Дополнительный аудиовыход для подключения наушников
• Выходная мощность: 80 Вт

SVEN STREAM - живой звук!

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN® YOU WANT – WE CAN!

Гильдия сценаристов Америки вручила награду за лучший сценарий экшену **Star Wars: The Force Unleashed.** Среди претендентов были **Fallout 3, Tomb Raider: Underworld, Command & Conquer: Red Alert 3** и **Dangerous High School Girls in Trouble!**

ИНТЕРЕСНОСТИ

Психологи засмеяли шотган господина ПэЖэ

«КРОВЬ НЕ УВЕЛИЧИВАЕТ ИТОГОВУЮ ПРИБЫЛЬ»

Согласно популярному заблуждению, игроки получают удовольствие от одного только вида виртуальной крови и цифровых потрохов. «Все не так!» — доказали исследователи из компании **Immersyve** и Университета Рочестера (штат Нью-Йорк, США). Они установили, что многих насилие в играх отпугивает, отвращает, тем самым снижая как количество выделяемого серотонина, так и готовность заплатить за игру. «Кровь не увеличивает итоговую прибыль», — сообщают ученые в отчете, опубликованном в отраслевом журнале «**Вестник личностной и социальной психологии**».

«Для большинства геймеров насилие — это минус. Оно нравится только тем, кто по природе склонен к агрессии», — отмечает руководитель исследования Андрей Прцыбыльский. Но даже эти ренегаты не получали дополнительного удовольствия от жестоких эпизодов расправы в играх.

Исследователи провели два онлайновых эксперимента и четыре лабораторных наблюдения в попытке понять, что именно заставляет человека неотрывно играть. Оказывается, людям нравится ощущение вызова и самодостаточность развлечения. Новички и ветераны одинаково любят преодолевать препятствия, ощущать собственную успешность и принимать решения, связанные не только с локальными действиями, но и с общей стратегией поведения.

Скотт Ригби, президент компании Immersyve, вложил деньги в исследовательский проект не ради чистой науки. Он полагает, что в будущем вся игровая индустрия сможет сократить издержки на судебные претензии и, выкинув из продуктов спорные с точки зрения социального благоденствия элементы, увеличить аудиторию. «Насилие в играх — то, от чего можно избавиться без серьезных потерь».

Звериная жестокость в Postal 3.

Что ж, быть может, в странах, где люди без особых проблем приобретают оружие, подростки станут реже убивать родителей? Та же самая команда занята подготовкой нового трактата. В нем будут подробно исследованы факторы, заставляющие людей выбирать игры тех или иных жанров. «Мы попытаемся узнать, когда именно игра помогает пользователю достичь глубинных уровней удовлетворения. Нам также хотелось бы отделить полезные свойства игр от вредоносных». Вот так, по кирпичикам, мухи от котлет и отделяются. А вы думали?

ВЫВОДЫ ПСИХОЛОГОВ КОММЕНТИРУЕТ АНДРЕЙ БЕЛКИН, ПРОДЮСЕР ИГРЫ POSTAL 3:

«Сцены насилия помогают создать вокруг игры шум. Посмотрите на Postal и Postal 3: у Винса Дэйзи (зачинатель серии Postal. — ***Прим. «Игромании»***) не было другого способа о себе крикнуть, не было денег на разработку, не было издателя. Но он нашел точку давления на общество — кровища! — и спровоцировал на себя внимание «чиповым» (дешевым. — ***Прим. «Игромании»***) образом. Без каких-либо вливаний он превратил Postal в мощный бренд: игры для ПК и мобильных, сувенирка, фильм... Качество этих игр или фильма можно обсуждать, но факт есть факт. В Postal 3 от этой практики пришлось отказаться. На «ИгроМире» ко мне подошел паренек: «Сделаете так, чтобы в игре можно было ПАЛЬЦЫ другим персонажам ДВЕРЬМИ ПЕРЕЛАМЫВАТЬ?» Но Postal 3 выходит не только на PC, но и на Xbox 360 и PlayStation 3, где даже у рейтинга Mature — жесткие нормативы. Можно будет, конечно, отрубить руку мачете, снести лопатой чью-нибудь голову, даже поджечь персонажа — но фокус игры не в смачных убийствах, а в сатире».

КИБЕРСПОРТ

Война окончена, все свободны

ПРОГЕЙМЕРЫ УХОДЯТ ИЗ WARCRAFT 3 И STARCRAFT

Весь январь поступали невеселые новости из мира киберспортивных RTS. Первой ласточкой стал распад команды **Gravitas Gaming**. В 2008-м GC набрала сильнейший в мире состав по **Warcraft 3** и успешно бомбила киберспортивные площадки как в России, так и за рубежом. Сейчас мы можем констатировать факт ухода из команды всех ключевых игроков: **ToD** (Франция), **HoT** (Украина), **SonKiE** (США), **elfittaja** (Финляндия), **XyLigan**, **TitaN**, **Rob** (все — Россия).

Эстафету приняли варкрафтеры из **SK-Gaming**. До лучших времен (точнее, до выхода **StarCraft 2**) ушел на покой ключевой игрок состава — **Remind**, а один из перспективных бойцов, **SK.Violet**, стал погорельцем, и ему, надо понимать, не до игр. Таким образом, SK.WC3 сегодня укомплектован всего двумя игроками — корейцем **Lyn** и немцем-ветераном **Miou**.

Точку поставила датская команда **Meet Your Makers**, отпустившая на вольные хлеба 21 игрока и менеджера, связанных с **Warcraft 3** и **StarCraft: Brood War**. В число «упраздненных» попали легендарные **Grubby**, **Moon**, **Susiria** и **Lucifer**, а также украинские старкрафтеры — **White-Ra** и **Strelok**. Руководство MYM мотивировало свое решение тем, что в 2009-м команда сосредоточится на других играх (эксперты объясняют иначе: ключевые спортсмены MYM получали в среднем по €10 тыс. в месяц и «попали» под оптимизацию бюджета). Вскоре Susiria объявил о завершении своей карьеры в WC 3, а внимание болельщиков приковано к Grubby — отсутствие выгодных предложений может заставить голландца также завязать с киберспортом.

Remind и Susiria ушли из киберспорта как минимум до релиза StarCraft 2.

В **Far Cry 2** появится режим **Hardcore**. Опция добавится после установки очередного патча и продемонстрирует самоуверенным игрокам, что такое настоящая жара.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сам застрахуй

ИГРОКАМ WORLD OF WARCRAFT ПРЕДЛОЖИЛИ ЗАСТРАХОВАТЬСЯ ОТ ОЧЕРЕДЕЙ

Фото The Ardvaark @ flickr.com

В World of Warcraft очереди на вход до недавнего времени были обычным делом.

Некие **Жорж Танг** и **Милош Голубович**, два приятеля, аттестующие себя в качестве «верных фанатов Blizzard», открыли страховой сервис **You Play or We Pay** для игроков в **World of Warcraft**. Как известно, на густонаселенных серверах WoW регулярно образуются пробки. При попытке войти в мир в прайм-тайм подписчик может попасть в многоминутную очередь, сравнить которую можно разве что с попыткой прокатиться вечером по московскому Садовому кольцу. В этих заторах кто-то теряет терпение, кто-то опаздывает в рейды. You Play or We Pay не избавит клиентов от нервотрепки, но компенсирует ее.

Принцип прост: внеся деньги на личный страховой счет, в конце месяца игрок вернет 175% в случае, если на сервере, где проживают его персонажи, были очереди или незапланированные отключения. «При взносе $6 вы получите $10,5», — подсчитывает размер возмещения Жорж Танг. «Очереди случаются постоянно. Так на чем же зарабатывают страховщики?» — резонно поинтересовались у Танга игроки, но вопрос повис в воздухе: через неделю после запуска сайт ***youplayorwepay.com*** закрылся на реконструкцию.

ИНДУСТРИЯ

Хлеба и видеоигр

В 2008 ГОДУ ВИДЕОИГРЫ БЫЛИ НУЖНЫ МИРУ БОЛЬШЕ, ЧЕМ КИНО

53% от общего числа всех оптических носителей, проданных в 2008 году, составили диски с играми. Получается, игры впервые стали лидерами в медиасоревнованиях за кошельки покупателей. Это знаменательное событие зафиксировал исследовательский концерн **Media Control GfK**, причем самой впечатляющей частью отчета GfK стал анализ динамики роста продаж. В 2007-м только 47% людей выбрали игры. Но в 2009 году будет продано 57% «развлекательного софта», а значит, если человек несет на кассу DVD, то, скорее всего, он берет наши любимые игры. Были названы и фавориты текущего года: по мнению GfK, лидером среди штамповщиков видеоигр окажется **Nintendo**, а в секторе кинопродукции, выпускаемой на DVD и Blue-ray, будет главенствовать **Warner Home Video**.

Новые аддоны к **Fallout 3** задерживаются. Второе дополнение, **The Pitt**, выйдет в марте, третье — **Broken Steel** — в апреле.

Сегодня в рубрике «ПОДЕЛОМ!»

ПРИСТРАСТИЕ ПОДРОСТКА-УБИЙЦЫ К ВИДЕОИГРАМ НЕ РАЗЖАЛОБИЛО СУДЬЮ

Воссоздав эту сцену в реальности, Дэниэль Петрич осиротел.

Дебиловатый юноша с улыбкой больного арахноидитом человека убил мать и сделал отца инвалидом. Черта между реальностью и игрой стерлась для 17-летнего **Дэниэля Петрича** после года многочасовых игровых сессий в сериал **Halo**. Жизнь подростка после окончания школы не складывалась. Дэниэль никуда не поступил, сидел дома, словно японец-хикикомори, и играл в видеоигры. Его отец, Марк Петрич, католический проповедник, такую форму досуга недолюбливал (в конце концов, судя по фамилии, семья убежала из гитлеровской Германии от насилия, которое в завуалированной форме присутствует и в **Halo 3**, — только там оно направлено на антропоморфных инопланетян). Марк Петрич пытался ограничить игровые посиделки сына, ссорился с ним, убеждал его христианским словом. В итоге диск с игрой Halo 3 перекочевал в папин сейф. Дэнни проявил смекалку и украл ключ от сейфа. Помимо игры, в сейфе лежал 9-мм пистолет отца.

Дэниэль предупредил родителей о сюрпризе (не сказав, что сюрприз будет в духе Тарантино) и попросил их закрыть глаза, после чего один раз выстрелил в голову отцу и трижды — в мать Сьюзи Петрич, которая инстинктивно закрылась руками. От полученных травм Сьюзи скончалась на месте. После расправы подросток пытался инсценировать кровавую ссору между родителями, вложив пистолет в руку отца, — единственная пуля «для себя» говорила в пользу бытового суицида на почве убийства жены. Именно такую версию пытался «скормить» Дэниель внезапно вернувшейся домой сестре. Но отец, несмотря на пулю в голове, выжил, и на судебном процессе простил сына, который, в лучших традициях Эдит Пиаф и первой части **Postal**, «ни о чем не сожалеет».

Судья Джеймс Бердж признал убийцу виновным. Зависимость от видеоигр не стала смягчающим обстоятельством. Приговор будет оглашен в течение двух месяцев, диапазон наказания — от 23 лет тюрьмы до пожизненного заключения без права досрочного освобождения. В штате Огайо, где происходил судебный процесс, моратория на смертную казнь нет, и от ампулы со смертельным ядом преступника спас юный возраст (на момент расстрела родителей возраст Дэнизля составлял 16 лет) — сообщается, что борода только-только начала пробиваться на его преступном подбородке. Известно также, что представители **Microsoft** отказались прокомментировать случившееся, ими лишь было отмечено, что произошла большая трагедия и великая несправедливость.

За гранью

САМЫЕ ГРОМКИЕ УБИЙСТВА, СОВЕРШЕННЫЕ ПОД ВПЕЧАТЛЕНИЕМ ОТ ВИДЕОИГР

В январе 2006 года москвич Александр Копцев вошел в синагогу и нанес ножевые ранения одиннадцати прихожанам. Осужден на 16 лет колонии строгого режима. На жестком диске компьютера Копцева была установлена игра **Postal**. В разговоре с отцом осужденного следствием было выяснено, что Копцев злоупотреблял компьютерными играми.

В ноябре 2008 года англичанин Райан Чиннери был приговорен к 8 годам лишения свободы. Под впечатлением от серии **GTA** юноша превратился в серийного насильника: доказаны два эпизода изнасилования и две попытки сексуального надругательства.

В мае 2008 года 14-летний Александр насмерть затоптал человека, которому последовательно проигрывал в течение вечера в **Counter-Strike**. Трагедия произошла в Новосибирске. Подкараулив недруга ночью с приятелем около компьютерного клуба, он избил и затем размозжил голову 17-летнего обидчика кирпичом. Обвиняемому грозит до 10 лет лишения свободы.

Американец Дэвид Томпсон в свои 16 лет прославился не только пылкой любовью к **GTA 3**, но и утратой чувства реальности. Подросток угнал соседский автомобиль. Будучи задержанным, он расстрелял в упор двух офицеров и диспетчера, выхватив пистолет из кобуры хранителя правопорядка. Известно, что во время повторного задержания он сказал: «Жизнь — это видеоигра. Иногда приходится умирать».

Бразилец Матеус да Коста Мейра в 1999 году расстрелял зрительный зал кинотеатра, действуя согласно концепции первого уровня любимой игры — **Duke Nukem 3D**. Было убито три человека и тяжело ранено четыре. Суд счел, что стрелок заслуживает 30 лет тюрьмы. Матеус до сих пор отбывает справедливое наказание.

Из студии **Mythic**, создавшей онлайновую ролевую игру **Warhammer Online: Age of Reckoning**, уволено около 100 сотрудников. Пресс-служба уверяет, что сокращения — плановые. Игра выпущена, а для ее поддержки такой большой штат не нужен.

Пираты — вовсе не преступники

В VALVE СЧИТАЮТ, ЧТО ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБЬЮЦИЯ ПОДСТЕГИВАЕТ РОЗНИЧНЫЕ ПРОДАЖИ ИГР

Иллюстрация dick_pountain @ flickr.com

Пираты с человеческим лицом.

Пираты — это необслуженные покупатели. Или попросту еще не найденные. Именно так видит пользователей торрентов один из директоров **Valve** Джейсон Холтман. На саммите **Game Business Law**, прошедшем в Далласе (штат Техас), господин Холтман как на духу рассказал о бизнес-уловках сервиса **Steam**.

Свою главную идею о способе увеличения объемов продаваемых игр он предварил саморекламой. За десятилетнюю историю Valve сумела отгрузить более 30 млн копий игр. А ее сервис Steam, запущенный в 2004 году, перевел компанию в разряд тяжеловесов — и как издателя, и как разработчика.

Холтман откашливается, а после умеренной паузы — для осмысления присутствующими в зале величия Valve — продолжает загибать пальцы. По его расчетам, компьютеров в мире больше, чем всех консолей вместе взятых. Только в 2007 году, сообщает он, было приобретено свыше 255 млн PC. «Огромная потребительская база! Но если вы задумаетесь об игровой индустрии, начитавшись аналитиков с их прогнозами, вы решите, что будущее за консолями».

Затем Холтман развеивает заблуждение, о котором некоторые в зале слышат впервые, — что цифровые продажи в онлайне заменяют розничные продажи. «Мы не вправе называть онлайн-продажи каннибализмом или заменой розницы. Разные формы продаж — это паровозик, где один вагон гонит себя и остальные вперед».

Данные по продажам через Steam были обнародованы недавно. Вот они: сервисом пользуются 15 млн человек по всему миру. Причем свои триста с лишним игр сервис не просто «продает» — он позиционирует себя как социокультурную платформу.

Так почему цифровые отгрузки не душат игры на полках супермаркетов? Холтман знает! «Так как Steam фактически является обязательным сервисом для всех потребителей наших игр, мы в состоянии отслеживать и сопоставлять активации по купленным в коробках играм и тем, которые скачали прямо из сервиса.

Однажды Valve предложила бесплатно протестировать игру **Day of Defeat** в течение выходных. В воскресенье вечером игрокам сделали спецпредложение со скидкой, и спрос оправдал себя. Было много цифровых закачек конкретно этой игры. Но, что интересно, в магазинах спрос на игру также подскочил. И коробочных игр было продано на 28% больше, нежели цифровых. Мораль в том, что нельзя предсказать, где купит игру конечный потребитель.

Steam открыл закономерность: каналы сбыта не соперничают между собой. Они взаимодействуют и тем самым помогают друг другу.

Свой мастер-класс Джейсон Холтман закончил предложением изменить свое представление о пиратах. Устоявшееся, косное мышление о них как о преступниках мешает процветанию бизнеса. «Думайте о пиратах как о неохваченных потребителях. И тогда наверняка в голове сразу завертятся мысли о том, сколь много интересного можно для них сделать и как на вчерашних воришках навариться».

Напоследок Холтман высказывается о проблеме пиратства в России. «Русские выбирают нелицензионные копии игр потому, что читают журналы и смотрят телевизор. Там они видят интересные для себя тайтлы, хотят немедленно в них поиграть... Но локализаторы готовы предложить игры рынку только через полгода после мирового релиза! Да и то со словами «ну, может быть, сделаем». Да, Холтман, это о нас!

Как живется «Электроникам»

УБЫТКИ ELECTRONIC ARTS ВЫРОСЛИ В 19 РАЗ, НО КОМПАНИЯ АНОНСИРУЕТ НОВЫЕ ИГРЫ

Фото Steve Rhodes @ flickr.com

Топ-менеджеры при увольнении получают «золотой парашют». Простые трудяги — желтый зонтик.

Издательству **EA** приходится несладко — в кризис крупный бизнес штормит так же болезненно, как и остальных. Приходится идти на кадровые чистки. Только в этом году компания провела массовые увольнения в **Black Box**, **Mythic**, **Tiburon** и разорвала отношения с **Pandemic Brisbane** (всего же было сокращено 1100 рабочих мест). Оно и неудивительно — из опубликованной в феврале финансовой отчетности стало известно, что в третьем квартале текущего финансового года EA понесла убытки в размере $641 млн. Это в 19 раз больше, чем за тот же период в 2007-м финансовом году.

Казалось бы, как в период обнищания закупаться обновками? Но EA неудачи компенсирует разгоном персонала, а сэкономленные деньги тратит на шопинг. В начале февраля издатель приобрел права на наследие **Роберта Лэдлэма** — романиста, ответственного за серию книг об шпионе Джейсоне Борне. Шведская студия **Starbreeze** (**The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **The Darkness**) уже работает над первой серией «борниады» для EA.

Кроме того, EA приняла решение перенести даты выхода игр **The Godfather 2**, **The Sims 3** и **Dragon Age: Origins** на следующий финансовый год (он начнется 1 апреля 2009-го). The Godfather 2 и The Sims 3 выйдут в июне. А вот Dragon Age следует ждать ближе к католическому Рождеству.

Напоследок вам будет интересно узнать о том, что исполнительный директор EA **Джон Рикителло** официально признал факт разработки продолжения ролевой игры **Mass Effect**, но при этом «позабыл» сообщить хотя бы примерную дату премьеры второй части. Зато **Dead Space** для консоли **Wii** выйдет в течение 6 месяцев — опять-таки со слов мистера Ричителло.

Выход нового эпизода **Beneath the Ashes** для **Tomb Raider: Underworld** отложен, так как разработчики «столкнулись с непредвиденными техническими трудностями».

ИГРОВОЕ КИНО

Уайзмен любит троицу

ПО МОТИВАМ GEARS OF WAR СНИМУТ СРАЗУ ТРИ БЛОКБАСТЕРА

Иллюстрация _kayzig @ flickr.com

Таким мог быть постер эротического сиквела Gears of War, если бы режиссер Уайзмен превратил фильм в тетралогию.

В интервью блогу с чудесным названием **Bloody-Disgusting** режиссер **Лен Уайзмен** («**Другой мир**», «**Крепкий орешек 4.0**») раскрыл новые подробности об экранизации **Gears of War**. Оказывается, в творческих планах значится не один фильм, а полноценная трилогия. Обещается эпопея масштаба «**Властелина Колец**», только без хоббитов и прочих эльфов, а с ордами локустов и дуэлями на цепных пилах. Что интересно, игрок, по собственному признанию режиссера, из него совершенно никакой: Уайзмен впервые увидел Gears of War лишь на съемках последней части «Крепкого орешка», когда в него играл персонаж Кевина Смита. Впечатление оказалось столь сильным, что сразу после съемок Уайзмен купил Xbox 360 и занялся изучением Gears of War вплотную.

Первую версию сценария писал **Стюарт Битти** — человек, который способен создать отличное кино даже по мотивам диснеевского аттракциона («Пираты Карибского моря»), после чего к работе над адаптацией подключился **Крис Морган**, сценарист двух «**Форсажей**» и боевика «**Особо опасен**». Производство и финансирование проекта поделили между собой **New Line Cinema** и **Legendary Pictures**. Последняя, к слову, сейчас активно занимается фильмом по **World of Warcraft**.

Клифф Блежински, создатель обеих частей Gears of War, назначен исполнительным продюсером картины. Он будет представлять на съемочной площадке интересы студии Epic и следить за адекватностью экранизации на всех ее стадиях. Состав актеров еще не объявлен, но подразумевается — от идеи снимать полностью компьютерное кино режиссер наотрез отказался. Первая картина выйдет в прокат летом 2010 года, и все это звучит настолько хорошо, что даже верится с трудом.

АНОНСЫ

Скорее жив

AGE OF CONAN ЗАГОВОРИТ ПО-РУССКИ

Есть девушки в русских селениях?

MMORPG **Age of Conan** похожа на очередного пациента доктора Грегори Хауса: пока игра агонизирует, специалисты неспешно ставят диагноз и предлагают свои варианты лечения. **Funcom** собирается выпустить большой контент-патч и включить поддержку DirectX 10. «**1С**» перевела игру на русский: даже если AoC спишут со счетов во всем мире, Россия продолжит игру. «В Age of Conan одно из самых больших и активных комьюнити — это именно русскоязычное, — рассказывает «Игромании» **Олег Зеликман**, менеджер по лицензированию фирмы «1С». — Судя по количеству проданных копий английской версии AoC, речь может идти о десятках тысяч подписчиков. К тому же мы надеемся, что интерес к игре всколыхнет полная локализация».

Физически русские сервера AoC будут находиться в Норвегии. Внутриигровой поддержкой займутся российские геймместера, прошедшие подготовку в Funcom. Задержку русской версии, которая отстала от английского релиза на символичные 9 месяцев, «1С» объясняет огромным объемом работ. В AoC перевели 1,5 млн слов (для сравнения: в первом томе «Войны и мира» Толстого — около 228 тыс. слов), участвовало 30 переводчиков и 5 редакторов. Русский текст близок к оригинальному — в игре не будет комических NPC вроде светской львицы Псении Кобчак, поселившейся в русском **World of Warcraft**, или других заигрываний с народным фольклором. «Мы не стремились к подобной адаптации, — говорит Зеликман. — Во-первых, вселенная Конана подробно описана и «задокументирована». Имена основных персонажей, названия локаций, событий и т.п. уже устоялись. Фанаты не простили бы фривольного обращения с первоисточником. Во-вторых, необходимость «адаптации» довольно спорная — есть мнение, что подобная фольклористика приводит, что называется, к опопсению игры». Проверить варваров на серьезность легко: русская версия AoC выйдет одновременно с этим номером «Игромании».

ИНТЕРЕСНОСТИ

Свой ДО ДЫР

PORTAL GUN СВОИМИ РУКАМИ

Фото emilyskeith/flickr.com

Некто **Volpin**, большой фанат **Portal**, подарил своей девушке **Portal Gun** — точную копию оружия из игры. Длина макета 55 см, вес около 7 кг. Гаджет живописно забрызган кровью, подмигивает разноцветными диодами и отличается от прототипа разве что бесполезностью. Он... вы только не удивляйтесь... не работает!

Российский холдинг **Astrum Online Entertainment** объявил, что количество подписчиков в его играх превысило отметку 15 млн. Добиться этого результата помог финансовый кризис: за последние полгода число регистраций увеличилось на 60%.

Спасибо, не надо, МЫ ВСЕ СДЕЛАЕМ САМИ

SONY ЗАПРЕТИЛА АФФИЛИРОВАННОЙ СТРУКТУРЕ SONY ERICSSON ИСПОЛЬЗОВАТЬ БРЕНД PLAYSTATION

С помощью PSP-3000 можно не только отдубасить приятеля, но и поговорить с ним.

В ближайшем будущем совместному предприятию шведского концерна **Ericsson** и японского производителя электроники **Sony** может прийти конец. В качестве первой причины разлада называется финансовая отчетность Sony Ericsson за четвертый квартал 2008 года — компания потеряла $247 млн, а прогнозы на первое полугодие 2009-го выглядят и того хуже.

Вторым тревожным звоночком стал недавний запрет Sony на использование Sony Ericsson бренда PlayStation. Инсайдеры сообщают, что Sony планирует самостоятельный запуск телефона, основанного на популярной консоли PlayStation Portable. Ранее считалось, что проектом игрового телефона на базе консоли займется именно Sony Ericsson.

В этой истории, помимо дальнейших отношений шведов и японцев, остается непонятной судьба запатентованного Sony Ericsson устройства, которое внешне напоминает PSP со спрятанной в днище корпуса клавиатурой.

Зондирование Sony рынка мобильников уже затянулось — еще полтора года назад PSP-2000 продемонстрировала, как сильно востребован гаджет с играми и поддержкой IP-телефонии (Skype). Именно поэтому модель PSP-3000 со встроенным микрофоном, выпущенная Sony в ноябре 2008 года, сделала еще один шаг на пути к удобству работы со «Скайпом».

Труп, рулетка, бас-гитара

CAPCOM АНОНСИРУЕТ DEAD RISING 2

Долгое время мы считали, что тему зомби на PC можно закрывать после выхода **Left 4 Dead** или, в крайнем случае, **Resident Evil 5**. Но теперь на горизонте появился еще один зомби-хоррор, причем довольно серьезный. Речь о **Dead Rising 2**. Первая часть этой игры вышла эксклюзивно для Xbox 360 еще в 2006 году. Главный герой, фотожурналист по имени Фрэнк Вест, оказывался запертым в супермаркете, наводненном *полчищами* зомби, и должен был продержаться там трое суток до прибытия спасательного вертолета. Отбиваться от зомби можно было с помощью любых подручных предметов: от бейсбольных бит и топоров до газонокосилок и крупнокалиберных пулеметов.

Действие сиквела происходит в Fortune City — городе, списанном с Лас-Вегаса. Главный герой на этот раз — пока безымянный блондин в мотоциклетной куртке. В программе: избиение зомби игральными автоматами и бас-гитарами. Но главная новость для нас в том, что вторая часть появится на всех основных платформах, включая PC.

Dead Rising 2 не учит бережному обращению с инструментами.

Blizzard отказалась от участия в **Electronic Entertainment Expo**, даже несмотря на то, что выставка вернулась к старому формату — большого шоу с полуголыми стендистками.

ИГРОВОЕ КИНО

Ты назови его как меня

СЛОВО «ГЕЙМЕРЫ» ОПОЗОРИЛИ ГЕИ

Получить $500, придумав название фильма об игроках, — именно это предложил читателям киносайт **kino-govno.com**. Сам фильм уже снят, и его рабочее название «**Геймеры**» довольно точно попадало в сюжет. Шесть парней и одна девушка, любители провести вечер за файтингом или Counter-Strike, загадочным образом обретают способности героев видеоигр — и не стесняются ими воспользоваться. Сценарий отталкивался от книги «**Игры в жизнь**» ростовчанина **Александра Чубарьяна**, который, трудясь завскладом, сочинил роман для приятелей по компьютерному клубу.

Съемки «Геймеров» продолжались весь 2008 год. В конце съемочного периода стало понятно, что надо искать новый заголовок для киноафиш. «Название «Геймеры» было написано на хлопушке, — рассказал «Игромании» режиссер **Павел Санаев**, — но скоро мы в нем усомнились. Во-первых, у многих людей, которым мы рассказывали о проекте, появились неправильные ассоциации: «Скалолазка», «Стритрейсеры», «Геймеры»... Что дальше? Нам это не интересно, игры — чуждый нам мир». Девушки 20-25 лет, молодые люди, которые сами не играют и считают игры напрасной тратой времени, — всю эту аудиторию название могло отрезать. Во-вторых, в последнее время гомосексуальная культура проникла в те сферы, куда ей проникать не надо. Даже самые обычные слова начали звучать по-новому. Картину стали подкалывать: «Геи в меру», «Меры по борьбе с геями», «Геи, знайте меру»... Мы решили провести мозговой штурм». За первые дни на конкурс пришло больше тысячи вариантов. Самое частое предложение — назвать фильм просто Game Over. Но были и безумные заявки: «Прожиг реальности», «4 8 15 16 23 42», «Последний бит крови», «Игры, дурка и 7 волосатых», «Геймбеспредел» и даже Game.EXE. Увы, красоту последней версии мало кто оценил.

ИНДУСТРИЯ

Оставшимся в живых

ИГРОВЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ СТАНОВИТСЯ ВСЕ МЕНЬШЕ. НО НА ОДНУ КОНФЕРЕНЦИЮ ХВАТИТ

Фото Антона Комлева

Директор КРИ Максим Маслов прогнозирует, что не все российские разработчики доживут до КРИ 2009.

Конференция разработчиков игр — это ежегодный слет инсайдеров российской игровой индустрии, на котором издатели и разработчики делятся опытом, показывают новые проекты и выбирают передовиков производства: в прошлом году лучшей игрой страны назвали (ведь не поспоришь!) **King's Bounty**. О **КРИ 2009**, которая пройдет 15-17 мая в Москве, «Игромании» рассказал директор конференции **Максим Маслов**.

[Игромания] Обычно КРИ проходит в апреле. Почему вы перенесли ее на месяц?

[Максим] Это связано с кризисом. Мы пытались определиться с местом проведения (традиционно КРИ прописана в гостинице «Космос». — ***Прим. «Игромании»***), вели переговоры с разными площадками, искали какие-то варианты... Ведь конференция станет меньше. Просто потому, что не все российские игровые компании до нее доживут.

[Игромания] В 2009 году половина новостей — об увольнениях в европейских и американских издательствах, сокращениях рабочих мест, закрытии студий. А что происходит в России, разработчики-то остались?

[Максим] Да, остались. Но дорогостоящие или рискованные проекты заморожены: продюсеров увольняют, студии заколачивают. Ни у кого нет лишних денег. Никто не хочет рисковать. На плаву — только те, кто делает или очень хорошие, железно окупаемые игры... Или игры очень дешевые.

[Игромания] Для нас любимая часть КРИ — это ярмарка проектов, куда пробивные дебютанты привозят всякие необычные самоделки. Встречаются настоящие левши. В 2008-м Егор Резенов, сосредоточенный тюменский студент, чью поездку в Москву и стенд на КРИ спонсировала бабушка, показывал **Sunset**, почти что русский **Portal**. Ввиду кризиса не планируете сделать участие в ярмарке бесплатным?

[Максим] Участие в ярмарке стоит довольно-таки гуманных денег (12 тыс. рублей. — ***Прим. «Игромании»***). Принцип тот же, что и с входными билетами. Есть ценовой порог, которым мы отсекаем зевак. На форум попадают те гости, кто реально интересуется индустрией и приехал на КРИ работать.

Хидео Кодзима назвал фильмы, которые вдохновляли его в работе над серией **Metal Gear Solid**. Это в основном киноклассика: «Пушки острова Наварон», «Великий побег», «Голдфингер», «2001: Космическая одиссея», «Планета обезьян», «Охотник на оленей», «Рассвет мертвецов», «Цельнометаллическая оболочка». 1990-е представлены боевиками «Крепкий орешек», «Схватка», 2000-е — фильмами «Падение «Черного ястреба», «Казино «Рояль», киноприключениями Джейсона Борна и, самое удивительное, мрачной драмой «Дитя человеческое».

Дорогой ДНЕВНИК

НА АУКЦИОНЕ EBAY ПРОДАН БЛОКНОТ С АВТОГРАФАМИ ИЗВЕСТНЫХ ИГРОКОВ В STARCRAFT

$318 заплатил анонимный поклонник киберспорта за блокнот с автографами почти 50 корейских игроков в **StarCraft**. В ежедневнике расписались **Slayers_Boxer**, **Xellos**, **Iloveov**, **JulyZerg**... В общем, почти все именитые стратеги, выступавшие в корейских про-лигах в 2008 году. Лот несколько дней разыгрывался на аукционе eBay и был выкуплен после 15 ставок.

Спрос на подобные вещи невелик — во всем мире, исключая Южную Корею, популярность киберспорсменов относительна. Но интерес к ним все-таки есть. В 2006 году на eBay был продан коврик для мыши Qpad 3000 с автографом немецкого игрока в Counter-Strike **mTw.Roman'a**. Цена лота составила почти €400.

Кому сейчас легко

В МИРЕ ПРОДАНО 45 МЛН NINTENDO WII

Что можно написать про 45 млн проданных Wii? Консоль не сдает позиции и пользуется беспримерным спросом. Планка в 45 млн была преодолена за пару часов до того, как россияне прослушали новогоднее поздравление президента. Причем 2 млн 150 тыс. консолей разлетелись в США за один только декабрь 2008-го, в связи с чем консультанты в магазинах электроники снова заговорили о дефиците.

В январе **NPD Group**, **Chart-Track** и **Enterbrain** подвели итоги 2008 года. Что вы думаете? Сразу три Wii-эксклюзива оказались в пятерке самых востребованных игр: **Mario Kart Wii** на первом месте (продано 9 млн копий), **Wii Fit** на втором (8,3 млн), **Super Smash Bros Brawl** на четвертом (6,3 млн). Получить сведения об успехах Wii в отдельно взятой России «Игромании» не удалось. «Мы довольны результатами в 2008 году, — прозрачно намекнул журналу **Олег Хажинский**, управляющий директор «**НД Видеоигры**». — Кризис никак не сказался на продажах. Новогодний сезон получился очень горячим. В числе самых продаваемых продуктов — Wii Fit, которого катастрофически не хватало весь год; нет его, кстати, и сейчас, ждем очередную поставку в феврале. Из топа хронически отказываются вылезать бешеные кролики — **Rayman Raving Rabbids 2** и новая игра **Rayman Raving Rabbids: TV Party**. Постоянно в десятке **Wii Play**, **Link's Crossbow Training** в комплекте с «дробовиком» **Wii Zapper**, **Mario Kart Wii** в комплекте с гоночным рулем, **Wii Music**, **Super Mario Galaxy** и, вы не поверите, **Legend of Zelda: Twilight Princess**, игра — ровесница Wii».

Секрет успеха Wii очевиден: консоль и игры для нее не борются за высокие оценки по пунктам «графика» или «нарратив», зато стараются удивить потребителя. «Говоря о трудностях, с которыми мы сталкиваемся в России, я бы назвал... невозможность встретиться с каждой семьей в стране и лично продемонстрировать им пару игр для Wii, как это делали японцы из рекламных роликов Nintendo, — сетует Хажинский. — Про Wii можно сколько угодно писать, рассказывать, показывать видеоролики: пока человек не попробует поиграть сам, он не поймет, в чем фишка. По роду деятельности я постоянно встречаюсь с людьми — партнерами по работе, посетителями торговых центров, выставок. За всю жизнь я не видел столько улыбок и счастливых лиц, как за последние два года. Мы показываем Wii, и люди на время сбрасывают груз забот, превращаются в детей. И не важно, сколько им лет — 5 или 50, ездят они на метро или в бронированном мерседесе, знают об играх все или пробуют играть первый раз в жизни».

УВОЛЬНЕНИЯ

В СВЯЗИ С МИРОВЫМ ФИНАНСОВЫМ КРИЗИСОМ КРУПНЕЙШИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАТЕЛИ ПОШЛИ НА СОКРАЩЕНИЕ ШТАТОВ.

©HRISTENKO

Общественная организация «**Кампания за детство без коммерции**» составила список товаров, разрушающих детскую психику. В одном ряду с писающей куклой Baby Alive и Барби оказался экшен **LEGO Batman**.

АНОНСЫ

Славь, БРИТАНИЯ!

АНГЛИЧАНЕ ВЫБРАЛИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2008 ГОДА

Британская академия назвала претендентов на премию **British Academy Video Game Awards**. Лидеры по числу номинаций — экшен **Call of Duty 4: Modern Warfare** (выдвинут в восьми категориях), бандитская сага **Grand Theft Auto 4** (семь номинаций) и **LittleBigPlanet** (шесть номинаций). Видно, что академики были корректны и постарались раздать всем сестрам по серьгам. Например, на «Лучшую игру» заявлены Call of Duty 4: Modern Warfare, **Fable 2**, **Fallout 3**, Grand Theft Auto 4, **Rock Band** и **Super Mario Galaxy** — то есть хиты для всех важных платформ. Не обошлось и без странностей: в качестве одной из лучших стратегий года назван набор юного садовода **Viva Pinata: Pocket Paradise**, а лучшей казуальной игрой года может стать LittleBigPlanet, вообще-то штука не из простых. Вручение премии состоится 10 марта.

АНОНСЫ

Когда «ЗЕНИТ» УСТУПИТ

SCORPION: DISFIGURED — ШУТЕР О МРАЧНОМ БУДУЩЕМ, ДО КОТОРОГО МЫ ВРЯД ЛИ ДОТЯНЕМ

Разработчики Scorpion — украинцы, поэтому в половине кадров присутствует газ.

«**Акелла**» анонсировала шутер **Scorpion: Disfigured**. Анонс слегка запоздал (игра выйдет уже в апреле), зато очень подробен — пока другие планируют, в Scorpion все готово. Сюжет вполне логичный. К 2068 г. Восточная Европа превращается в сплошную промзону, в которой развиты две отрасли производства: наркобизнес и незаконное клонирование людей. Где-то в недрах индустриального ада готовят к применению боевой вирус черти из террористической группы «Зенит» (есть мнение, что это потомки ультрас из Питера). Главгерой, агент Скорпион, должен украсть вирус до того, как ситуация выйдет из-под контроля. Впереди 16 миссий, 7 видов оружия и освоение специальных навыков вроде регенерации, телепатии, телекинеза, подморозки времени и контроля разума. Все это хочется назвать «славянским **BioShock**», но этикетка уже занята «**Анабиозом**». Поэтому с навешиванием бирок обождем номер-другой — до рецензии.

АНОНСЫ

Найн, робот

НА ПОДХОДЕ ЕЩЕ ОДНА ИГРА О ТРАНСФОРМЕРАХ

Решив отрецензировать Transformers: Revenge of the Fallen одним словом, вы неизбежно вспомните греческое «пафос».

Activision анонсировала **Transformers: Revenge of the Fallen** — новый экшен по вселенной «Трансформеров». Игра создается на базе блокбастера **Майкла Бэя «Трансформеры 2»** и выйдет синхронно с премьерой фильма в июне. Заявка более-менее стандартна: будут автоботы и десептиконы, Каир и Шанхай, одиночный режим и мультиплеер. Готовятся версии для всех жизнеспособных платформ — Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PS 2 и, конечно, PC. Любопытно, что если год назад к играм-сателлитам игроки относились незлобиво (**Iron Man** или **Transformers: The Game** не громили, а просто игнорировали), то в эпоху сильных экономических потрясений встречают

в штыки. Посетители сайта **igromania.ru** так комментировали новость: «Капец! В мире кризис, лучше бы эти деньги отдали путевой разработке!», «Народ, еще одним трэшем больше...» А некоторые задавали совсем уж прямой вопрос: «Ну и кому ВОТ ЭТО сдалось?»

В течение полутора лет **Microsoft** расстанется с 5 тыс. работников. Из них 1400 занимаются электронными развлечениями, делая игры для Games for Windows, Xbox, Zune и Windows Mobile.

Военная кафедра

AMERICA'S ARMY 3: РАЗРАБОТЧИК И ИЗДАТЕЛЬ — АРМИЯ США

Пока в России на деньги налогоплательщиков делаются недошутеры типа «**Боец спецназа ФСКН России**», американские власти продолжают совершенствовать симулятор военной службы **America's Army**.

В январе армия США анонсировала сиквел к государственному федеральному игровому сериалу с одноименным названием (т.е. «Армия Америки»). Главком рапортует, что у **Epic Games** был лицензирован графический движок **Unreal Engine 3**. В данный момент игра проходит строевую подготовку, а первый парад даст в 2009 году.

Фейслифтинг серии проводится неспроста: вышедшая в 2002-м America's Army уже не в состоянии соблазнить новое поколение призывников. А это, в свою очередь, нарушает приоритетную задачу сериала — поставлять свежие ресурсы для строительства демократии и улучшать имидж американской армии как обаятельного мирового жандарма. В AA3 даже юноша с плоскостопием третьей степени сможет дослужиться до полковника. Если очень постарается. При этом виртуальному военнослужащему будет вверено оружие самой высокотехнологичной армии в мире. «Перетрогав» весь военный потенциал США, призывник сможет заполнить заявку на службу в армии, распечатав листок со своими внутриигровыми успехами. Их еще называют ачивментами.

Игра снова будет бесплатной. Граждане США смогут не только скачать установочный клиент из интернета, но и заказать диск с дистрибутивом на дом, оплатив стоимость пересылки. Служи — не хочу.

На скриншотах America's Army 3 нет персонажей. Оно и понятно: набор рекрутов еще не начат.

Игры (для) патриотов

В РОССИИ ИХ ТОЖЕ ДЕЛАЮТ

«**Боец спецназа ФСКН России**». Шутер. Распространяется бесплатно, по существу — клон первой части **Far Cry** с православным акцентом.

«**Правда о девятой роте**». Шутер с элементами документалистики. Призван развеять миф о том, «как умирали русские солдаты на высоте 3234 м». Игра рекомендована Русской Православной Церковью в рамках программы патриотического воспитания молодежи.

«**Операция «Багратион**». Стратегия в реальном времени. Рассказывает о центральной операции Красной армии во время Великой Отечественной войны, которая от тайги до британских морей всех-всех сильней.

Установка на переустановку

GEARS OF WAR ОТПРАВИЛА ИГРОКОВ В ПРОШЛОЕ

Владельцы PC-версии **Gears of War** столкнулись с неожиданными трудностями. 30 января истек срок цифровой подписи нескольких ключевых библиотек, и при запуске игра демонстрировала окошко с сообщением о модифицированных файлах и рекомендацией переустановить приложение. Представители компании **Epic** заявили, что для них это тоже сюрприз, публично извинились и совместно с **Microsoft** пытаются решить проблему. А в качестве временной меры предложили выставить на компьютере любую дату до 29 января 2009 года и играть в свое удовольствие.

Gears of War проще собрать из LEGO, чем запустить на компьютере.

Дополнение **Left 4 Dead Survival Pack** добавит в игру режим Survival, две кампании для режима Versus Mode и, главное, полноценный редактор уровней. Выйдет Survival Pack этой весной.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
4 марта	**Company of Heroes: Tales of Valor**	Второе дополнение для Company of Heroes. Добавит в игру три новые кампании, несколько юнитов, а также систему direct-fire, которая должна упростить управление.	70%
17 марта	**Spore: Galactic Adventures**	Очередной виток эволюции Spore: конструируем кикимор, десантируем их на планеты и выполняем задания.	60%
20 марта	**The Wheelman**	«Перевозчик» по-барселонски. В заглавной роли Вин Дизель.	75%
24 марта	**BattleForge**	Любопытный гибрид карточной игры и стратегии в реальном времени.	75%
24 марта	**I Am Alive**	Разрушительное землетрясение погружает Чикаго в хаос. Законы и нормы забыты. Главная задача — просто выжить.	80%
24 марта	**Wanted: Weapons of Fate**	Экшен по мотивам фильма Тимура Бекмамбетова «Особо опасен».	65%
Март	**Alpha Protocol**	RPG о шпионе, подозрительно напоминающем Джейсона Борна. Впрочем, все шпионы чем-то похожи.	75%
Март	**Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising**	Аддон к Red Alert 3 развивает японскую тему и предлагает новый режим Commander's Challenge с 50 испытаниями для настоящих полководцев.	65%
Март	**Hydrophobia**	Приключения девушки на тонущем лайнере. Акцент — на физике воды.	70%
Март	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
Март	**Puzzle Quest: Galactrix**	Старый добрый Puzzle Quest. Но на этот раз в космосе — энергия вместо маны, лазеры вместо магии, звездные крейсеры вместо орков.	80%
Март	**Tom Clancy's HAWX**	Попытка Ubisoft отгрызть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет за главного — консольный Ace Combat.	70%
Март	**Аллоды онлайн**	Одна из самых многообещающих российских MMORPG.	75%
Март	**Предтечи**	Чудаковатый научно-фантастический экшен родом с Украины.	65%
3 апреля	**Velvet Assassin**	Шпионский экшен, в основу которого положена реальная история британской разведчицы Виолетты Жабо.	70%
Апрель	**Demigod**	Крис Тейлор, вдохновившись картой Defense of the Ancients для Warcraft 3, делает то же самое, но в десять раз масштабнее.	75%
Апрель	**Damnation**	Шутер о гражданской войне в стимпанковской версии США позапрошлого века.	65%
Весна	**Armed Assault 2**	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Чернорусь.	75%
Весна	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
Весна	**Battlefield Heroes**	Бесплатная, казуальная версия Battlefield.	75%
Весна	**Bionic Commando**	Ремейк подзабытого консольного экшена двадцатилетней (!) давности.	70%
Весна	**Disciples 3: Ренессанс**	Продолжение популярной серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Весна	**Jagged Alliance 3**	Третья часть пошаговой стратегии, очень любимой в 90-е.	75%
Весна	**King's Bounty: Принцесса в доспехах**	Принцесса Амели выросла, и теперь ее очередь спасать мир от демонов. В странствиях ей поможет синий дракончик.	85%
Весна	**The Godfather 2**	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов.	70%
Весна	**The Last Remnant**	Японская приставочная ролевая игра портируется на PC. Square Enix так не поступала со времен Final Fantasy VIII в 2000 году.	70%
2 июня	**The Sims 3**	Симулятор отдельно взятой семьи разрастается до симулятора целого социума. Дальше только Spore!	ХИТ
Лето	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского шахтерского профсоюза.	80%
Лето	**Spore Creature Keeper**	«Тамагочи» на базе Spore: выращиваем своих зверьков, знакомимся с чужими в мультиплеере.	60%
Лето	**Street Fighter 4**	Отличный файтинг. Без геймпада не входить!	75%

Tales of Valor

Red Alert 3 — Uprising

Tom Clancy's HAWX

Soviet Assault

Damnation

The Godfather 2

Red Faction: Guerrilla

Street Fighter 4

Dragon Age: Origins

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Braid	Аркада о манипуляциях со временем.	85%
Codename: Panzers — Cold War	Холодная война между СССР и США 8 апреля 1949 года из-за случайного инцидента перерастает в схватку за господство над миром.	65%
Empire: Total War	Total War осваивает новую эпоху и новый континент — Америку.	ХИТ
Tom Clancy's EndWar	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменит привычные клавиатуру и мышь.	80%
Warhammer 40 000: Dawn of War 2	По сравнению с первой частью Dawn of War 2 уменьшает масштабы сражений, но делает их зрелищными и напряженными.	85%
World in Conflict: Soviet Assault	СССР получила сокрушительное поражение в оригинальном World in Conflict, но возьмет реванш в аддоне.	75%

Braid

Empire: Total War

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

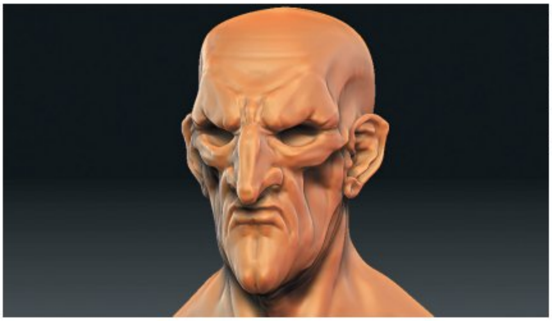
**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Скачиваемое дополнение **Epilogue** для **Prince of Persia** будет доступно только владельцам консолей. Более того, **Ubisoft** сообщила, что скачиваемые дополнения для PC-версии вообще не планируются, якобы они нерентабельны.

Акума. Автор — Ravenslayer.

Сагат. Автор — Seven.

Бланка. Автор — Josh Singh.



Оро. Автор — Gungnir.

Подержаться ЗА БЮСТ

ПОКЛОННИКИ СЕРИИ STREET FIGHTER ЗАНЯЛИСЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ

Сайт **GameArtisans.org** — творческая кухня, на которой тусуются игровые художники и дизайнеры, — предложил завсегдатаям нарисовать в трехмерном редакторе бюст любого персонажа **Street Fighter**. Конкурс шуточный, приурочен к выходу **Street Fighter 4**, материально участников не поощряют — автор лучшего бюста всего лишь увеличит свой рейтинг на сайте. Условий два: не придумывать новых бойцов и по возможности не раскрашивать модель. В теории смотр должен был стать выставкой школьных рисунков. На практике оказался едва ли не художественной галереей — уровню отдельных работ могут позавидовать штатные художники **Capcom**. На момент сдачи номера победитель не определен. Голосование началось 17 февраля, уже после отправки журнала в печать.

Исправляемся

«Игромания» N1'2008:

- R&S, «Рейтинг «Игромании», стр. 36. Во фразе «В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую...» слово «звука» следует читать без точки.

«Игромания» N2'2008:

- «Игра месяца», стр. 118. В таблицу включены самые популярные игры не «с января'2008 по февраль'2009», а «с декабря'2008 по январь'2009». Чарт составляется ежемесячно.
- «Игромания» рекомендует», стр. 119. Рейтинг игры **Call of Duty: World at War** в действительности 8.0, а не 9.0, как указано на странице. Игра, конечно, отличная, но за месяц набрать балл не могла.
- «Постмортем», стр. 186. На самом деле автором материала «Как создавался Max Payne» была не Алена Ермилова. Статья была опубликована в 195-м номере журнала Edge. Алена Ермилова совместно с Александром Башкировым адаптировали ее на русский язык.

DVD MANIA

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Традиционный китайский календарь, который на исторической родине используется лишь для определения сроков посева риса, все-таки оправдывает свое существование в XXI веке. Для нашей индустрии новый год начинается именно сейчас, в феврале, когда пишутся эти строчки: потихоньку выходят новые игры, появляются интересные новости и прогнозы. Будущее, как всегда, интереснее настоящего, ведь сегодняшние релизы вроде **Silent Hill: Homecoming** — это, мягко говоря, не совсем то, ради чего стоило поскорее оказаться в 2009-м. Игр, как всегда, больше, чем свободного времени, а полчаса, проведенные за рисованием в **Crayon Physics Deluxe**, могут оказаться куда интереснее, чем несколько скучных вечеров в компании с очередным экшен-хоррором. Ведь наблюдать, как работают, катаются и летают результаты твоего собственного творчества (пускай и такого примитивного), в разы приятнее, чем участвовать в заранее срежиссированном спектакле. Поэтому неудивительно, что создатели модов, попадающих на наш диск, делают эти минишедевры в первую очередь для самих себя, что не мешает им делиться своей работой с комьюнити.

В этот раз коллекция фанатского творчества получилась особенно любопытной — больше внимания досталось, что приятно, совсем свежим играм. Во-первых, мы традиционно не пропускаем крупные модификации для лучшей игры 2008 года — **Fallout 3**. Большинство из них добавляют какие-нибудь гавайские рубахи и всевозможные золотые пистолеты и делают при этом игру похожей чуть ли не на **The Sims**. Но и это прекрасно, ведь на создание чего-то более масштабного еще нужно время, которое у модмейкеров обычно является единственным ресурсом, что и отличает их от коммерческих студий. Так что талантливым непрофессионалам и просто независимым разработчикам не помешает творить никакой финансовый кризис — и это, если честно, очень хорошо для всех нас.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин.**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРОМАНИЯ ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

TES 4: Oblivion — Освобождение Кибиада

Оригинальное название: Daggerfall Memories: The Liberation of Cybiades

Разработчик: Deathless Aphrodite

Когда вы установите мод «**Освобождение Кибиада**» для **TES 4: Oblivion**, в игре тотчас появится маленький островок, который нужно зачистить от захвативших его сил зла. Промедление смерти подобно, поэтому действовать нужно быстро и решительно.

Освободительный крестовый поход начинается сразу после того, как в одном из городов Сиродиила нас повстречает некто Дионилло Минерус — он, собственно, и расскажет о той чертовщине, что происходит в одном из уголков Тамриэля. Сразу после этого главный герой выдвигается вместе с Дионилло к берегам Кибиада. Небольшая прогулка по здешнему поселению ясно дает понять, что на острове и впрямь не все чисто. Деревни разорены, повсюду разбросана всевозможная утварь, дома пусты. Но самое непонятное, куда же делись все люди?

Дальше начинается совсем интересное. Поселенцы обнаруживаются буквально за соседним холмом, вот только на нормальных людей они теперь не слишком похожи — волю их поработил волшебный пылающий шар, похожий на Палантир из «Властелина Колец».

Просто так разобраться с загадочным природным явлением (например, уничтожить шар и освободить селян) не получается, поэтому придется искать обходные маневры, выяснять, что же вообще происходит на острове. Мало того, что процесс сам по себе очень интересен, так еще и награда за разгадку тайны полагается серьезная. Освобожденные жители подарят вам огромный дом с полностью обставленной алхимической лабораторией.

Помимо довольно необычного сюжета, в «Освобождении Кибиада» есть все признаки самых выдающихся модов. Окружение полностью переработано: текстуры перерисованы, модели персонажей смоделированы заново, звук и музыка написаны специально для мода (причем писали явно не дома, а в профессиональной студии).

Кроме всего, в инсталлятор включены несколько версий дополнения, чтобы «Кибиад» был совместим с различными версиями игры — например, с официальным аддоном Knights of the Nine.

Славный корабль почти готов нести нас к берегам Кибиада, осталось договориться с капитаном.

Магический огненный шар проводит зомбирование населения. Пора положить этому конец.

Темаdvd Medieval 2: Total War — For King or Country

Разработчик: AlphaDelta • Размер: 510 Мб

Свежая версия одной из лучших глобальных модификаций для **Medieval 2: Total War**. For King or Country достаточно точно воссоздает события гражданской войны в Англии между сторонниками парламента и королевской семьи. Проработанная до мельчайших деталей карта страны, дюжина исторических персонажей с уникальными характеристиками, а также множество новых юнитов (драгуны, мушкетеры, копейщики), звуков и загрузочных экранов не оставят равнодушными даже самых взыскательных стратегов и знатоков истории. Где же еще у вас будет возможность сделать то, что не удалось трем мушкетерам у Дюма, — сохранить жизнь короля Карла I или же, наоборот, повоевать на стороне Оливера Кромвеля?

Темаdvd Armed Assault — CSLA3 Phase1

Разработчик: CSLA • Размер: 64 Мб

Еще одна модификация из серии «больше да лучше». Упор в CSLA3 Phase 1 сделан не на сюжет, а на расширение игрового контента. Разработчики из творческого коллектива CSLA интегрировали в **Armed Assault** десять многоступенчатых одиночных заданий, шесть простеньких мультиплеерных миссий, новые модели транспортных средств, оружия и персонажей. И это не говоря об основательно переработанных схемах поведения NPC и обновленных экранных заставках. Выполнение большинства игровых заданий завязано на использовании новых машин, созданных разработчиками с чистого листа. Это и высокодетализированные вертолеты, оборудованные по последнему слову техники, и американские армейские вездеходы повышенной проходимости, и великолепно прорисованная бронетехника.

Тема dvd: Fallout 3 — Community Gear Compilation

Разработчик: CGC Team ● Размер: 680 Мб

Не впечатлил оружейный арсенал **Fallout 3**? Тогда эта модификация для вас. Community Gear Compilation добавляет в игру свыше 40 новых стволов с уникальными характеристиками и звуком — от топоров, мачете и катан до скорострельных пулеметов, лазерных/плазменных пистолетов, винтовок и лучевых пушек. Из реальных образцов есть M60, Desert Eagle, Tommy Gun, HK G-11 и многие другие. Но и это еще не все — сюда же входят новая одежда для главного героя/героини (гавайские рубахи, свитера, жилетки, деловые костюмы, брюки и платья, которые, правда, немного странно смотрятся на фоне постъядерных развалин), улучшенные текстуры оригинального оружия и множество новых видов брони.

Тема dvd: Crysis — Crybusters: Mission 1

Разработчик: Fantasyhaze ● Размер: 485 Мб

Пока официальная игра по мотивам «Охотников за привидениями» только готовится к выходу, модмейкеры соорудили интересную альтернативу в виде дополнения для **Crysis**. Важнее всего в Crybusters то, что это не очередная вариация на тему войны в джунглях, а тотальная конверсия, в которой от продукта **Crytek** остался только движок. Изменению подверглось практически все — сюжет, персонажи, оружие, музыка.

В канун Рождества в службу Crybusters поступил звонок смотрителя детского приюта. Напуганный гражданин сообщил, что в здании происходит нечто страшное: из ниоткуда материализуются предметы, колышутся скатерти и занавески, а в темноте то и дело раздается сумасшедший смех... А значит, пора уже взять в руки протонный излучатель и указать разбушевавшейся протоплазме на ее место.

Патчи

Grand Theft Auto 4

Версия: 1.0.2

Рейтинг ★★★★☆

Crysis Warhead

Версия: 1.1

Рейтинг ★★★☆☆

Pure

Версия: Security patch

Рейтинг ★★★☆☆

Операция «Багратион»

Версия: 1.0

Рейтинг ★★★★☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Демо блок

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Gobliiins 4

Киберспорт на DVD

Warcraft 3: видеообучение

Sky — очередное появление на публике. И далеко не последнее!

Нынешний выпуск мы целиком посвятим разбору тактики одного игрока — китайца **Sky**. Так получилось, что два главных события начала 2009 года на WC3-сцене прошли при его непосредственном участии, более того — в обоих случаях он выходил победителем. Сначала Sky обыграл всех на турнире **Extreme Masters Asia**, где также участвовали его соотечественник **TeD**, **Grubby** и **Moon**. Матч Sky против Grubby на карте Melting Valley представляет из себя 22 минуты первоклассного экшена, который вы увидите в нашем репортаже. Второе видео посвящено следующему триумфу Sky и его команды **World Elite**, обыгравшей **SK Gaming** в 14-м розыгрыше клановой лиги **WC3L**. В ролике показана игра Sky против более опытного корейского эльфа **Remind**, выступающего за SK.

Unreal Tournament 3: DM-Penetrated-LE

Наша сегодняшняя карта является одной из самых динамичных в **Unreal Tournament 3** — такие есть в каждом уважающем себя мультиплеерном шутере. Для серии **Quake** это Aerowalk, а для старых версий UT — Compressed или Liandri. Penetrated — быстрая карта со множеством джамп-падов, телепортов и лифтов. Особый шарм здесь состоит в отсутствии снайперской винтовки — пересекается карта буквально за считанные секунды, ни о каких боях на дальних дистанциях речи не идет. Площади здесь заметно меньше, чем на той же Sentinel, отсюда и довольно большой счет — 30-50 фрагов за матч.

DM-Penetrated-LE

О том, как не стушеваться в столь агрессивной атмосфере, расскажет один из лучших российских игроков в UT — **Veles**.

Call of Duty: 4 на 5?

Чрезмерная упрощенность **Call of Duty: World at War** оказала свое влияние и на мультиплеер серии: в противовес второй и четвертой частям, широко востребованным в киберспорте, мультиплеер CoD 5 оказался по душе лишь обычным игрокам, не жаждущим успеха в серьезной командной игре. Помимо улучшенной графики, в механике мультиплеера были сделаны значительные изменения: например, была сохранена сомнительная для полноценной сетевой игры ранговая система, появился новый перк (собака) и начисто отсутствует отдача. Значительная часть сообщества уже поставила крест на новой части, мы же постараемся выяснить, насколько ее минусы оказались весомее плюсов.

Также читайте первое в своем роде пособие по сетевой игре в Call of Duty: World at War и демки с **Rekrut Cup** — турнира, закрывавшего сезон-2008 по **Counter-Strike 1.6**.

FIFA 09

За всеми киберспортивными дисциплинами мы совсем начали забывать про самые что ни на есть спортивные игры. Симуляторы от **EA Sports** являются завсегдатаями на многих турнирах, да и армия профессионалов в FIFA уже давно сравнялась с игроками в **Warcraft 3** и **StarCraft**.

В этом номере мы разберемся с мультиплеером самой последней версии FIFA, уделив особое внимание таким важным моментам, как выполнение трюков, тактические приемы и выбор вратаря. Рассказ сопровождается видеороликами и повторами.

В отличие от версии для Wii (на скриншоте), на PC FIFA 09 стала еще ближе к реальности

Интересности

8 Bit Killer

Super Mario: Blue Twilight DX

Warzone 2100

Video Мания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Последний бастион

Недавно я решил наконец-то поиграть в **Command & Conquer: Red Alert 3**. После откровенно вымученного **Command & Conquer: Tiberium Wars** мне показалось, что **EA Los Angeles** все-таки собрались с силами и выложились по полной. Они сделали все, что я хотел, — анимационные ролики (наряду с клюквенными брифингами с участием живых актеров), инновационный кооператив... Но после первых двух миссий я вышел из игры с неприятным ощущением: любимые с детства RTS перестали меня интересовать. Не то чтобы я горевал из-за этого, но терять еще одну зону игровых интересов неприятно. Все изменилось в феврале. Курьер, одолживший голос у Махмуда, принес диск с надписью **Halo Wars Review Build**. Без толики радости я вставил игру в привод и... пропал до пяти утра. Впервые со времен Tiberian Sun у меня бегали мурашки по коже от роликов, впервые мне был небезразличен сюжет, впервые я удивлялся вниманию разработчиков к мелочам, впервые каждая миссия не сводилась к тупому отстрелу врагов. Да, это фантастика, это невероятно, но факт: первая за долгие годы достойная сюжетная RTS появилась именно на консоли.

Сразу оговорюсь, что в стратегиях мне всегда был интересен именно сингл, а не мультиплеер в духе «200 кликов в минуту по мини-карте». Именно поэтому классический C&C мне милее любого **StarCraft**, будь тот хоть в десять раз сбалансированнее. И Halo Wars вернул мне эти забытые чувства.

Долгие годы считалось, что шутеры — не для консолей. В 2001 году **Halo** изменил это представление. Долгое время считалось, что RTS невозможно перенести на консоли. Сегодня Halo Wars меняет этот стереотип. Ну а **Microsoft** можно поздравить с выходом вселенной Halo за рамки одного жанра. Halo Wars совсем не воспринимается как паразитирование на популярном бренде — напротив, это мощный самостоятельный проект.

И самое главное: в этом номере вас ждет подробный рассказ об этой игре, а также о самом красивом экшене современности — **Killzone 2**. Приятного просмотра.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Разделы «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

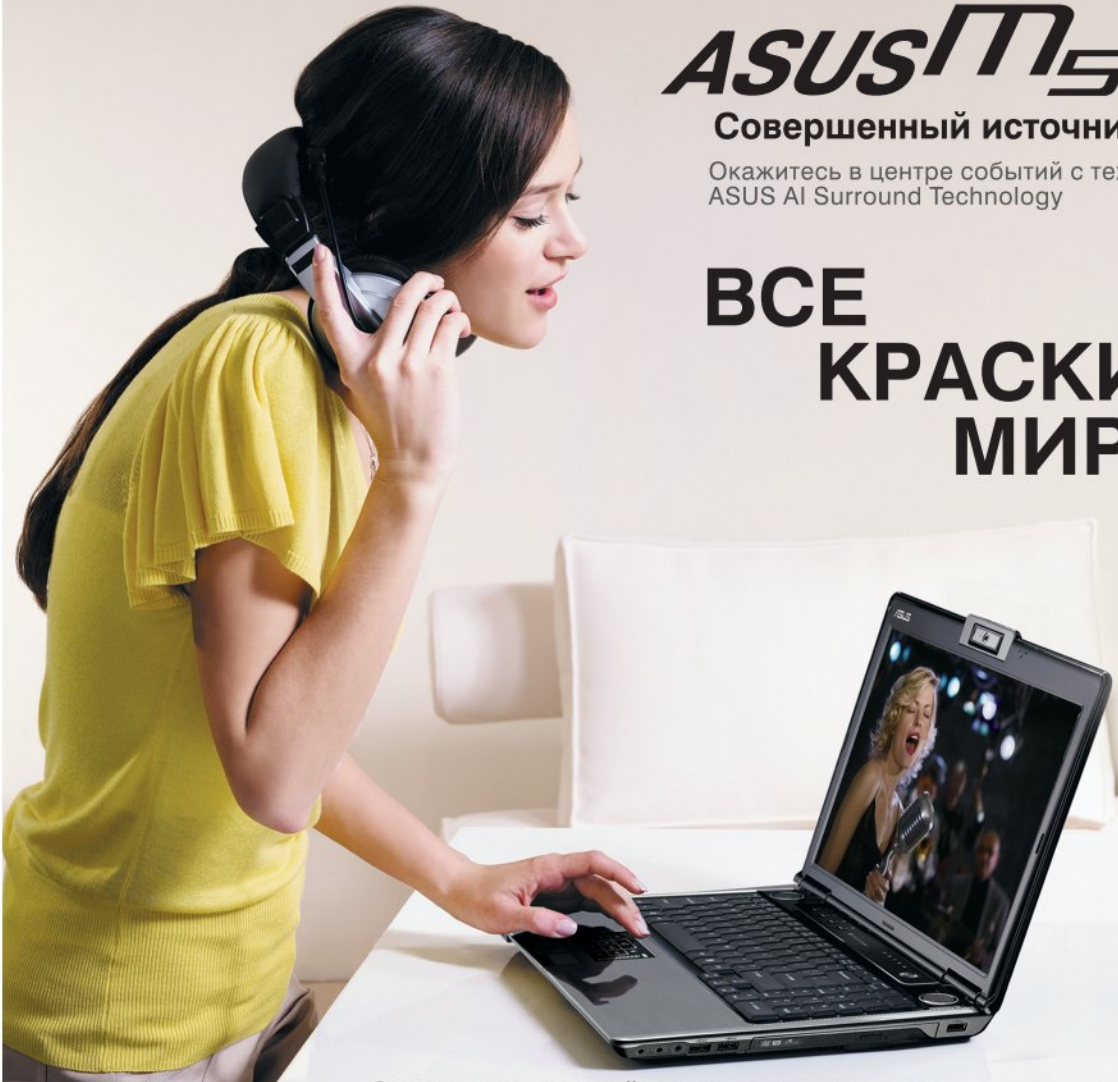
ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium

ASUS M50V

Совершенный источник звука

Окажитесь в центре событий с технологией ASUS AI Surround Technology

ВСЕ КРАСКИ МИРА...



Оцените непревзойденное качество звука и управляйте им сами

Новые мультимедийные ноутбуки ASUS M50Vn/M50Vc/M50Vm, созданные на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2, с предустановленной подлинной ОС Windows Vista® Home Premium и оснащенные производительным графическим адаптером, с большим объемом видеопамяти, производят впечатление уже одним своим внешним видом и потрясающим качеством исполнения. Эти ноутбуки с технологией AI Surround и диагональю 15" способны удовлетворить самые взыскательные требования к качеству звука. Пройдя предварительную обработку с помощью технологий Euphany и Dolby Home Theater, звуковой сигнал улучшенного качества с настоящим эффектом «surround» воспроизводится через встроенные динамики Altec Lancing. Уникальный мультимедийный тачпэд обеспечивает простое и удобное управление приложениями в любом из двух режимов.

Всемирная гарантия 2 года **www.asus.ru** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57

Москва: Аваком-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Нотик (495) 231-14-88, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-63-85, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70

Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 26-13-91; **Ижевск:** Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-26-01; **Киров:** Портал (8332) 35-41-07, Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01,Санрайз (861) 210-00-66; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** Ритм (3812) 23-64-00; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Саттелит (846) 224-00-00; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00

intel Centrino® 2 inside™

Мощность в твоих руках

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Сергей Овчинников

НАЗАД, В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ
SINGULARITY

ЖАНР ШУТЕР С ВЫКРУТАСАМИ **ИЗДАТЕЛЬ** ACTIVISION **РАЗРАБОТЧИК** RAVEN SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР СОФТ КЛАБ **ПОХОЖЕСТЬ** TIMESHIFT, BIOSHOCK
МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ **ДАТА ВЫХОДА** ОСЕНЬ 2009 ГОДА
САЙТ ИГРЫ ОТСУТСТВУЕТ НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ТЕКСТА

ЧТО? Singularity, шутер про управление временем без рапида

ГДЕ? Офис студии Raven Software в занесенном снегом городке Миддлтон, штат Висконсин

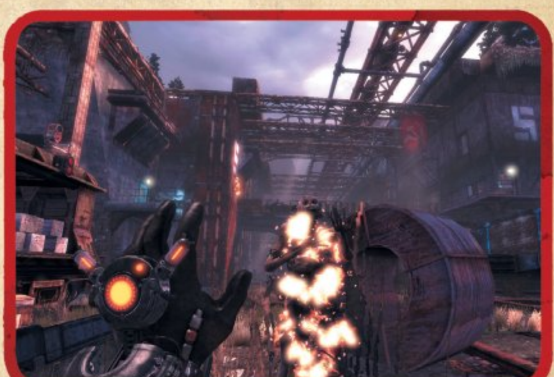
«Мы собрали отличную команду, и нам удалось сделать массу превосходных игр, но всегда казалось, что нас не воспринимают как настоящих творцов, способных на реальный прорыв, — жалуется Брайан Раффл, директор студии Raven, авторов великолепных **Heretic**, **HeXen** и **Star Wars Jedi Knight 2**, — поэтому после завершения работ над **Quake 4** мы решили создать собственный независимый проект, который перетряхнул бы жанр шутера от первого лица. Над концепцией новой игры работали сразу две команды — каждой из них на создание прототипа мы выделили десять недель. В итоге победила идея игры, которая использовала в качестве основного игрового объекта время. Получился фактически не 3D-, а 4D-экшен. Наш издатель (и совладелец. — ***Прим. «Игромании»***), **Activision**, нечасто дает зеленый свет абсолютно новым проектам, но ради Singularity они сделали исключение».

Действительно, никому до сих пор не приходило в голову записать Raven в список новаторов жанра. **id Software**, **Valve**, **Infinity Ward**, **Epic** — это да. Возможно, даже **2K Boston** (бывшая **Irrational Games**) и **Bungie** (авторы трилогии **Halo**). Но Raven исторически всегда оказывались за спиной первопроходца. Взяв за основу технологии id Software, Raven неизменно выпускали игры более интересные и глубокие: **HeXen 2** на движке **Quake**, **Heretic 2** на технологии **Quake 2**, уникальная **Star Trek: Voyager — Elite Force** на движке **Quake 3: Arena**. Но вся слава традиционно доставалась id. **Singularity** — первая самостоятельная (не основанная на чужом бренде или кинолицензии) игра Raven за, страшно подумать, одиннадцать лет. И судя по тому, что «Игромания» увидела в их офисе в Миддлтоне, миру пора, наконец, вспомнить, за что мы любим эту студию.

Советские ученые — в борьбе за мир

Singularity — яркий представитель нового поколения шутеров, который прекрасно вписывается где-то между BioShock и Call of Duty. От первого игра заимствует импровизационный геймплей, а от второго — кинематографичность и подход к сюжету. Raven — классические представители старой шутерной школы; когда они сделали свой первый FPS, сюжет в таких играх было принято прикладывать в отдельном TXT-файле.

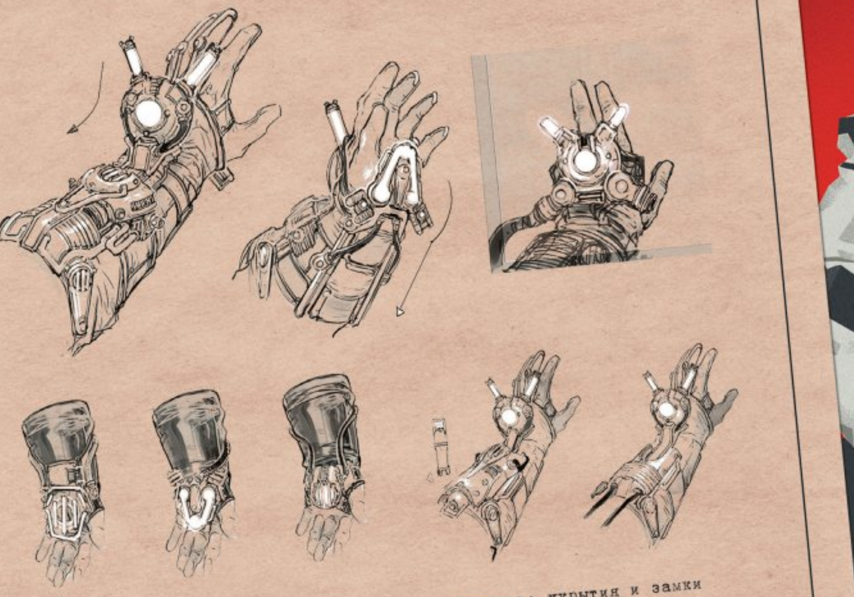
Врагов можно состарить до смерти...



...или омолодить до этого же состояния. В случае с омолаживанием процесс превращения в младенца, к счастью, не демонстрируется.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ МАНИПУЛЯЦИИ

Четыре функции time manipulation device



1. СТАРЕНИЕ. Многие объекты в игре можно состарить: укрытия и замки рассыпаются в пыль, а враги — в прах.
2. ОБНОВЛЕНИЕ. И наоборот — врагов можно омолодить до смерти или вернуть только что разрушенное перед вашим носом укрытие.
3. СТАЗИС. Как и gravity gun в Half-Life 2, TMD можно использовать, чтобы подтянуть к себе объекты. Разница в том, что в ваших руках время замирает и у брошенной гранаты останавливается таймер.
4. ИМПУЛЬС. Говоря языком «Звездных войн», force push. То есть мощная волна энергии, сбивающая с ног и толкающая объекты. Наверняка Raven позаимствовали это из своего собственного Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

DATE/REVISION: 10 15 08

SINGULARITY

Но сегодня жанр изменился практически до неузнаваемости. «Обычно, когда речь заходила о сценарии, мы садились и придумывали его за день, — признается Джон Цук, креативный директор Singularity. — Но в этот раз у нас отдельный штат сценаристов: сидят, пишут, обсуждают с нашими аниматорами кат-сцены!»

Сюжет в Singularity действительно играет большую роль, а для нас с вами он вдвойне интересен, потому что дело происходит… в России. Вдохновленная научно-фантастическими агитрассказами 50-х годов, Singularity построена на знакомой любому американцу (и русскому) паранойе холодной войны. В то время миллионы граждан США в любой момент ждали атомного удара со стороны СССР, рыли бомбоубежища под каждым домом и всерьез считали, что в случае взрыва главное быстро спрятаться под стол или кровать. Любой читатель «Игромании» с закрытыми глазами может рассказать, что будет дальше: русский specnaz, ушанки с красными звездами и прочая vodka-balalaika. Но не тут-то было — Raven рассказывают свою научно-фантастическую историю с абсолютно серьезным лицом. И, что гораздо удивительней, это работает.

Итак, в начале пятидесятых годов, когда холодная война набрала обороты, ученые по обе стороны баррикад вступили в противоборство. Революционный научный прорыв мог обеспечить превосходство всей нации — новаторские исследования и эксперименты велись обеими сторонами в обстановке строжайшей секретности. Согласно Singularity удача улыбнулась советским ученым — им удалось открыть

Сингулярность —
1) область пространства-времени, в которой кривизна пространственно-временного континуума обращается в бесконечность или терпит разрыв; 2) расширенное, глобально-обобщающее состояние сознания.

Советские охранники пятидесятых обходятся без бутылки водки за пазухой.

Как и их современные specnaz-коллеги.

новый химический элемент, который был вписан в таблицу Менделеева под номером 99. При совершении определенных манипуляций из него получалось выделить невероятные объемы энергии, и этим, конечно, нельзя было не воспользоваться. Кстати говоря, в реальности 99-й номер имеет название эйнштейний, ничем примечательным не выделяется и может быть синтезирован только в лабораторных условиях.

Но в Singularity события развернулись иначе. Эксперименты над новым элементом проводились на засекреченном объекте — острове с романтическим названием Katorga 12. Разумеется, в определенный момент случилось несчастье — во время очередного опыта выделилось столько энергии, что связь материи и времени оказалась нарушена, а остров превратился в гигантский временной парадокс. Катастрофу быстро замяли, эксперименты прекратили, а окрестности острова взяли под усиленную охрану.

Спустя много лет американский военный летчик по имени Нэйтан Ренко (это, соответственно, главный герой), совершает рутинный полет над малоизученными территориями. Его самолет сбивают неизвестные, герой катапультируется и, конечно, оказывается в самой гуще событий на давно позабытом клочке земли.

Время как таковое существует даже на злосчастном острове, но оно искривлено и нестабильно. Разработчики игры объясняют, что ситуация меняется как при катании на детских качелях. Взмах — и ты в одной эпохе. Еще один — уже в другой. На острове то и дело возникают «временные бури», переносящие вас то в наши дни, то обратно в день неудавшегося эксперимента. Игрока поочередно бросает из прошлого в настоящее, но есть стойкое подозрение, что будет и будущее, хотя таких подробностей Raven пока не раскрывают.

Мгновение — и остров становится типичным элитным академгородком, с чисто побеленными зданиями, развевающимися на ветру знаменами и обязательной статуей Ленина в каждом скверике. Поднимается ветер, в воздухе проносится энергетическая волна — и все меняется. Вокруг — разруха и запустение. Некогда пришвартованный к нарядной набережной корабль ржавеет на дне залива. Транспаранты на стенах выцвели и обветшали. Металлические конструкции покрылись ржавчиной, здания покосились, а некоторые — разрушились. По городу бродят бестелесные призраки — люди, потерянные во времени. А где-то за углом копошатся зловещие твари, происхождение которых пока не известно.

Временные парадоксы

Чтобы хоть как-то защитить себя в этой престранной обстановке, наш герой получает в свое распоряжение таинственное устройство, которое позволяет выборочно манипулировать временем. Девайс называется TMD (Time Manipulation Device), надевается на руку, с его помощью можно в любой момент изменить временные характеристики объекта.

Raven иллюстрируют идею: наш герой застрял в коридоре перед внушительного вида металлической решеткой. Ни замков, ни ключей, ни тайных рычагов — традиционные методы решения проблемы отсутствуют. Нет даже бочки с горючим, которую можно было бы взорвать, — только старый ржавый обод валяется в углу. Но тут Ренко направляет на него манипулятор

Вот эта семенящая гадость называется временной клещ. За кадром остался прекрасный монстр по имени Zek.

Врагов при желании можно заманить в ловушку с монстрами и понаблюдать за результатом со стороны.

МАНИПУЛЯЦИИ ВРЕМЕНЕМ НА ПРАКТИКЕ

КАК TMD МЕНЯЕТ ПРИВЫЧНЫЕ ШУТЕРНЫЕ ПРАВИЛА

- Состарить бочку, которую вы заметили через небольшую трещину в стене, подтянуть ее к себе с помощью функции «стазис», затем восстановить и бросить во врагов.
- Восстановить старой доске для мела прежний вид и прочитать надписи, написанные на ней.
- Открыть массивную дверь с заклинившим замком, вернув замку былую «молодость» и восстановив дверную ручку.
- Восстановить старой чашке супа прежний вид и выпить ее, пополнив тем самым здоровье.
- Восстановить старый ящик и извлечь из него патроны или аптечку.
- Обрушенный мост может стать серьезным препятствием на пути, но его можно восстановить! И для этого не потребуются ни рабочие, ни подъемный кран, ни цемент, ни камень.

DATE/REVISION: 10|15|08

SINGULARITY

времени и на наших глазах «омолаживает» обод до состояния знакомой всем любителям шутеров красной взрывоопасной бочки. Которую, конечно, можно подорвать.

Или вот еще один пример. Мы попадаем в обширное помещение, которое когда-то было то ли лабораторией, то ли фабричным цехом. Чтобы как следует его исследовать, не хватает освещения — внутри темно, а фонариком много не высмотришь. Однако тут на глаза попадается трансформаторная будка: электропроводка раскурочена, трансформатор обуглился — неудивительно, что электричества нет. Легкий взмах TMD, и трансформатор возвращается в 1950 год, свет в зале зажигается. Есть и более простые способы применения чудо-устройства. Не можете допрыгнуть до высокой платформы? Посмотрите вокруг — возможно, где-то найдется старый сплющенный контейнер (или ссохшееся дерево, например). Встаньте на него и воспользуйтесь манипулятором — возрожденный из пепла объект сам поднимет вас куда надо.

Мы во время подобных примеров мрачнеем — все это напоминает очередной шутер, к которому прикручена остроумная идея для того, чтобы не скучно было решать традиционные для жанра однословные головоломки. Но тут происходит кое-что интересное.

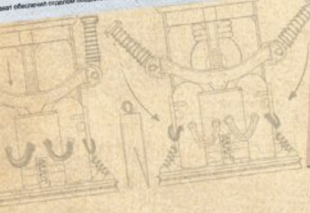
На наших глазах Ренко подтягивает к себе обод бочки (TMD также умеет притягивать и отталкивать предметы, как gravity gun в **Half-Life 2**), восстанавливает ее у себя перед носом и швыряет обратно, поднимая в воздух целую группу врагов. Оказывается, манипулятор может не только вернуть объект из прошлого, но также состарить или даже заморозить его во времени. Игровые законы распространяются на тысячи предметов в игре — с ними возможны самые невероятные манипуляции. Помочь разобраться с правилами игрового мира должен специальный хронофонарик. Помимо своей основной функции, он способен выделить для вас те элементы интерьера, с которыми возможны временные манипуляции.

Ренко тем временем входит во вкус: он состаривает колонны, на которых держится балкон с врагами, после чего вся конструкция осыпается и погребает под собой советский спецназ. Присутствующие в зале заметно оживляются: американский летчик на наших глазах превращает в пыль укрытия, за которыми сидят его враги, берет в руку брошенную в него гранату (пока она в ладони, таймер перестает тикать) и швыряет ее обратно.

«Воздействию подвержены не только неодушевленные объекты, — с чувством глубокого удовлетворения отмечает Джон Цук, подходя к вооруженному до зубов солдату. — При помощи манипулятора я могу состарить его за считанные секунды». Мужчина на экране в этот момент покрывается морщинами и рассыпается в пыль.

Конечно, манипуляции со временем ограничены здравым смыслом и возможностями движка: портативный манипулятор, доставшийся герою, не имеет достаточной мощности, чтобы перемещать во времени крупные объекты. Так что затонувший корабль придется доставать со дна (будет в Singularity и такое) несколько более сложным способом.

Тем не менее Raven сделали очень важный для себя и жанра шаг. В рамках заданной сюжетной линии Singularity — это все-таки линейное произведение. Однако здесь есть свобода выбора, есть импровизация, есть пространство для эксперимента — отдельные элементы Singularity комбинируются между собой причудливым образом. И не в последнюю



КАРКНУЛ ВОРОН

ЧЕТЫРЕ ШУТЕРА RAVEN, В КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО СЫГРАТЬ

HERETIC (1994)

Потрясающий готический шутер, созданный совместно с id Software на движке Doom. От своего примитивного предшественника отличался классами персонажей, инвентарем (можно было собирать предметы, носить с собой и применять когда вам захочется — неслыханная для того времени вольность), а также возможностью смотреть вверх и вниз.

HEXEN (1995)

Продолжение практически ничем не отличалось от вышедшего за год до этого Heretic, разве что персонаж научился, наконец, прыгать. Однако HeXen поломал привычную для шутеров линейную структуру: между уровнями можно было свободно перемещаться, решая серьезные комплексные задачи.

STAR TREK: VOYAGER — ELITE FORCE (2000)

Первая известная науке игра по мотивам сериала Star Trek (работала на технологии Quake 3), в которую было интересно играть. Star Trek: Voyager — Elite Force — это выдающийся шутер, который увлекал независимо от того, знаете ли вы, кто такой мистер Спок, или нет.

STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (2002)

Одна из лучших компьютерных игр по мотивам «Звездных войн». Jedi Knight 2 начиналась как обычный шутер от первого лица, но ближе к середине герой обучался Силе, камера вдруг переезжала ему за плечо, а игра превращалась в наглядное пособие по тому, как делать Star Wars-шутеры.

SINGULARITY

DATE/REVISION: 10/15/08

очередь такому sandbox-геймплею способствуют противники.

Враг у ворот

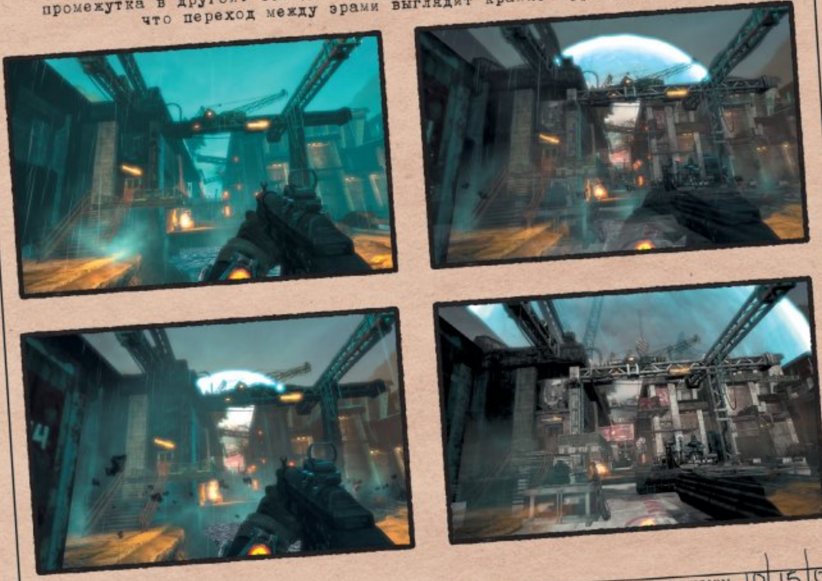
Таинственные и весьма неприятные обитатели застрявшего во временном парадоксе острова дадут о себе знать практически сразу после прибытия на Каторгу-12. В 1950 году вам будут противостоять обычные солдаты, агенты госбезопасности и прочие чекисты. Это в общем-то ничего страшного — разве что их на режимном острове очень много. Однако после возвращения в наше время на свет выползают многочисленные монстры — за долгие годы всевозможные мутанты образовали здесь свою собственную экосистему. Отвесив большой поклон 2K Boston, геймдизайнеры Raven отчасти перенимают гениальную систему межвидовых взаимоотношений из BioShock. В Singularity не всегда можно понять, кто друг, а кто враг. Правило «враг моего врага — мой друг» тоже не работает. Но каждую ситуацию можно умело использовать и трактовать в свою пользу, заманив, к примеру, отряд противника в гнездо маленьких рыжих насекомых (зовутся тут временными клещами), которые, стоит их потревожить, немедленно взрываются, уничтожая все вокруг.

Устройство TMD работает на энергии E-99, однако она тратится только при взаимодействии с живыми объектами.

Как и большинство современных шутеров, Singularity работает на Unreal Engine 3. Raven не привыкать — они всю жизнь работают с чужими технологиями.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВРЕМЕНИ

Мир Singularity нестабилен, вас постоянно бросает из одного временного промежутка в другой. Это досадное неудобство компенсирует тот факт, что переход между эрами выглядит крайне эффектно.



DATE/REVISION: 10/15/08

SINGULARITY

За процессом можно наблюдать из укрытия — специальной сферы, внутри которой время останавливается (еще одна интересная возможность манипулятора времени).

Собрание монстров — настоящая кунсткамера из фантастических романов середины XX века. Арахниды-многоножки, тролли-зомби, хищные растения, живые гнезда...

Отдельная история — боссы. Они огромные, они рушат все вокруг, и... по их поводу нас попросили не вдаваться в детали. Мы, однако, не можем пройти мимо того факта, что в битве с одним из главгадов нам пришлось швыряться товарными вагонами вместо пуль и гранат. Приятное времяпровождение, ничего не скажешь.

И Ленин такой молодой...

Будучи еще одним шутером, расписанным под хохлому, Singularity удивительным образом не скатывается в китч и угар. Из всех последних произведений «на тему», пожалуй, только **World in Conflict** была сделана настолько же серьезно, без применения формулы «водка-селедка-матрешка». С другой стороны, и подход **Red Alert** вряд ли может раздражать человека разумного. СССР для американцев и европейцев уже давно превратился в некую сказочную легенду, а события холодной войны — во что-то вроде старого любимого телесериала. При этом интерес к русской теме не исчез — спрос на эту экзотику пока стабилен, и абсолютно не важно, есть ли в подобных играх хоть слово правды.

С этой точки зрения авторы Singularity хоть и не устраивают маскарада в жанре «красная тревога», но изрядную долю клюквы, конечно, добавляют. Местами все на удивление точно — аутентичные произведения советской пропаганды, плакаты «Шпионы везде» и «Новая эра» и так далее. К тому же в этот раз обошлось без орфографических и стилистических ошибок — в команде Raven трудится несколько русских, так что никакой «пены пива».

Но есть и чудесные зарисовки. Так, в момент исследования одного из помещений поднятого на поверхность корабля срабатывает триггер и прямо на игрока падает здоровенный бронзовый бюст Владимира Ильича Ленина.

■■■

После выхода Quake 4 — игры хорошей, но не выдающейся — про Raven стало принято говорить в том смысле, что, «да, была такая студия». Но с Singularity все может измениться. Мы летели в Миддлтон, ожидая увидеть очередной шутер про управление временем, со стандартным набором функций: рапидом, перемоткой и т.д. Однако Raven как будто пробудились ото сна и делают серьезное, богатое, монолитное жанровое произведение. Сегодня таких чистых, не замутненных RPG- и прочими элементами представителей как раз не хватает. ■

Геймдизайнеры утверждают, что в Singularity можно будет сыграть как в обычный шутер, без применения TMD. Но кому это интересно?

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД** — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ** — Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

THE DARK EYE
DEMONICON

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель** The Games Company
- **Разработчик** Silver Style Entertainment
- **Похожесть** Drakensang: The Dark Eye
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры** www.demonicon.de

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Крупнейшая в мире настольная ролевая система Dungeons & Dragons безраздельно властвует по всему миру, кроме одной страны: в Германии вот уже несколько десятилетий есть своя настолка — The Dark Eye. Созданная на основе этой системы компьютерная игра **Drakensang: The Dark Eye** заняла, на секундочку, третье место в нашем списке лучших RPG'2008. Успех Drakensang поспособствовал важному культурному явлению — вернулась мода на ролевые игры по немецкой TDE. **Radon Labs** анонсировали вторую часть Drakensang, а их земляки из **Silver Style Entertainment**, внутреннего подразделения **The Games Company**, объявили о разработке мультиплатформенной action/RPG **The Dark Eye: Demonicon**.

Первая информация о Demonicon способна отпугнуть любого поклонника CRPG: игра выйдет не только на PC, но и на консолях (Xbox 360 и PS 3), и, как сообщил нам креативный директор The Games Company Карстен Штрейзе, боевая система здесь сделана со ставкой на эффектность и «сложные комбо». То есть получается такой консольный слэшер, гибрид **Diablo** и **Too Human**, а вовсе не серьезная CRPG, как нам бы того хотелось.

Demonicon станет первой игрой по The Dark Eye, где будет возможность пройти сюжет в компании своих друзей. «Кооператив» — до 8 человек.

Все прояснилось в ходе дальнейшей переписки с Карстеном. На самом деле, по духу Demonicon ближе всего к серии **Neverwinter Nights** и акцент тут в первую очередь на истории, сложных характерах и свободном исследовании огромного мира.

Сюжет кажется банальным лишь на первый взгляд. Мы играем за молодого человека, у которого только что убили любимую девушку. Но вот пикантная деталь — в убийстве обвиняется наш приемный отец, который уверяет, что его подставили и опорочили. Кому верить, на кого положиться и в чем правда — мы не знаем. Игрок в Demonicon сам вписывает ответы на чистый лист бумаги. «Вы сами решаете, кто вам враг, а кто друг, — поясняет Карстен Штрейзе. — Выбор тяжелый и ответственный: здесь трудно определить, где добро, а где зло, да и грань между ними хрупкая. Каждое решение отражается на развитии сюжета, и вы должны хорошенько подумать, чтобы потом не жалеть о содеянном».

Выбор и вариативность — ключевые для понимания Demonicon слова. Немцы обещают, что каждый (!) из многочисленных квестов будет иметь минимум три варианта решения, в том числе основанные исключительно на дипломатии. При этом мир реагирует на героя по-разному — в зависимости от того, кем вы играете.

Богатый редактор позволяет создать уникального персонажа, комбинируя расы, профессии и даже татуировки. Это гарантирует высокую реиграбельность Demonicon: для карлика или, например, эльфа игра окажется разной. Совершенно точно будут «классовые» квесты: если вы играете волшебником и встретите нуждающегося в помощи коллегу, то сможете решить его проблему, если эльфом — лишь пожмете плечами.

В зависимости от выбранного персонажа к вам смогут присоединяться различные компаньоны — каждый со своей личной историей, социальным статусом и особенностями психики. Наконец, как и в настольной системе, герой может заболеть или заполучить какую-нибудь фобию — окружающие будут реагировать и на это.

«В конечном итоге мы хотим создать максимально живой мир», — говорит Карстен. Поэтому все NPC в игре будут жить согласно собственному распорядку дня, а сам герой сможет построить дом, завести семью и, натурально, вырастить сына.

■ ■ ■

К Demonicon по-прежнему осталось много вопросов. Как разработчики адаптируют ролевую систему настолки под мультиплатформенные реалии, как увяжут «сложные боевые комбо» и кинематографичность сражений с классическим бросанием кубика, которое лежит в основе правил TDE? И, наконец, смогут ли сдержать радужные обещания авторы отличных квестов и двух, мягко говоря, не самых лучших RPG (**Gorasul** и **The Fall: Last Days of Gaya**)? Ответы — только в 2010 году. ■

Авторы рассказывают, что прохождение игры займет примерно 100 часов реального времени. Неслабо даже по меркам классических CRPG.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая мультиплатформенная RPG по правилам настольной системы The Dark Eye: с нелинейным сюжетом, постоянным моральным выбором, живым миром и возможностью завести собственную виртуальную семью.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

BLACK LEGION

ЖАНР Экшен, Ролевая игра

Издатель Не объявлен
Разработчик Crate Entertainment
Похожесть Titan Quest, Gears of War
Мультиплеер Отсутствует
Сайт игры www.crateentertainment.com

ДАТА ВЫХОДА 2009 год

Авторы одной из лучших action/RPG для PC — **Titan Quest** — не канули в Лету. После закрытия студии **Iron Lore** ее ведущий дизайнер Артур Бруно (Arthur Bruno) и арт-директор Эрик Кампанелла (Eric Campanella) собрали новую команду — **Crate Entertainment**. И тут же принялись делать action/RPG **Black Legion**, которую можно охарактеризовать так: «Titan Quest встречает **Gears of War**».

Первое, что нам нужно знать о Black Legion: это мультиплатформенная игра, причем сначала будет версия для Xbox 360, а уже потом проект обещают портировать на PC. Второе — основным ориентиром для нее служит образцовый экшен Gears of War, который сегодня не копируют разве что авторы квестов и детских платформеров. Артур Бруно в нашем интервью не захотел вдаваться в подробности на этот счет, но догадаться несложно: нас ждут вид от третьего лица, камера, расположенная почти у самого плеча героя, брутальные мужчины в массивной броне и возможность использовать укрытия. Правда, все это — с поправкой на мрачное фэнтези, огромные мечи и арбалеты вместо дробовиков (впрочем, будет и уникальное автоматическое оружие, стреляющее, например, сюрикенами) и бодрый счетчик очков опыта.

В то же время по своей ролевой начинке Black Legion во многом копирует механику Titan Quest. Здесь будет пять базовых классов, несколько линеек мастерства, позволяющих совершенствоваться во владении каким-либо оружием или магией, и масса умений персонажа. Все это можно комбинировать, формируя собственный стиль прохождения. «Эта система станет еще гибче и разнообразнее, мы даже позволим игроку откатывать назад и перераспределять очки опыта», — говорит Артур Бруно.

Black Legion делает особую ставку на кооперативное прохождение: планируется некий элитный контент, доступный исключительно на высоких уровнях и исключительно в кооперативе.

Обещан также солидный редактор для создания героя. Помимо внешности мы выбираем и предысторию персонажа. Он может быть убийцей или вором, может оказаться несправедливо осужденным или жертвой обстоятельств. Выбор определяет не только стартовые бонусы в виде каких-то особых умений, но и влияет непосредственно на сюжет. В самом начале игры герою предстоит закончить службу в элитном воинском формировании «Черный легион», но как это произойдет — зависит исключительно от нас. Затем, правда, сценаристы сделают предложение, от которого невозможно отказаться: нас в любом случае отправят на крайне важное задание, выдав предварительно в пользование редкую экипировку и один уникальный магический артефакт.

Мир Black Legion авторы рисуют преимущественно мрачными красками. Здесь идет вечная война, в которой человечество не сегодня-завтра исчезнет. Зло царствует давно, люди ведут довольно безуспешную войну, и все, что им по силам, — это попытаться спасти последний человеческий город. «Вас ждет история о выживании, благородной жертве и надежде в самое темное из времен», — обещает Артур Бруно.

■ ■ ■

Главное, что нас волнует в связи со всем вышесказанным, — как авторы совместят подробную ролевую механику Titan Quest с динамикой консольных игр. Речь в первую очередь идет об управлении в бою. Ведь Black Legion — не типичный экшен с необходимостью выстукивать витиеватые комбо на геймпаде. Это прежде всего RPG, где нужно быстро использовать умения героя. В связи с этим Crate Entertainment с нуля создают некую инновационную систему контроля, позволяющую оперативно, без остановок на махинации в меню, получить доступ к множеству навыков и задействовать их в зависимости от ситуации. «Нам кажется, что эта система даже функциональнее клавиатуры в Titan Quest. Ее легко можно перенести на PC. Таким образом, мы переведем RPG на новый уровень развития», — строит наполеоновские планы Артур Бруно.

Чем закончилась недавняя попытка совместить полнокровный экшен и RPG — мы с вами видели месяц назад (см. **Rise of the Argonauts**). Но шанс все-таки есть: Titan Quest была одной из немногих игр, которая на равных разговаривала с **Diablo**. Так что чем черт не шутит — возможно, Black Legion сможет встать на один уровень с **Mass Effect**. ■

Возможно, Black Legion станет тем, чем не стала Dragon Age: Origins, — Mass Effect в фэнтези-антураже.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неожиданная action/RPG от авторов Titan Quest — с Gears of War в качестве основного ориентира.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

РЕКЛАМА

© Stardock Entertainment. All rights reserved. © 2009 Gas Powered Games. All rights reserved. © 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены.

Сергей Овчинников

ЖАНР Слэшер

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE

Издатель
Activision Blizzard
Разработчик
Raven
Издатели в России/локализаторы
- 1С (PC)
- Софт Клаб (консоли)

Похожесть
- Серия God of War (PS 2, PSP)
- Severance: Blade of Darkness

Мультиплеер
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Май 2009 года

Среди всего жанрового многообразия, наряду с классическими файтингами, выделяется еще одна разновидность игр, с которыми персональным компьютерам традиционно не везет. Это, конечно, слэшеры, с их управлением, куда больше приспособленным для геймпада, очень характерными героями, дизайном и внутренним устройством. Именно этот жанр во многом ответственен за нынешние успехи консолей, и именно с ним на PC больше всего проблем (не считая **Devil May Cry 4**, последним хорошим слэшером по-прежнему является **Severance: Blade of Darkness** 2001 года выпуска). Ситуацию неожиданно взялась исправить опытнейшая PC-студия **Raven**.

Тот факт, что **X-Men Origins: Wolverine** появится на свет в один день с одноименным фильмом, — в общем-то не больше чем удачное стечение обстоятельств. Raven утверждают, что начали работу над своим Wolverine задолго до того, как киностудия Fox взялась продолжить успешный сериал. Raven (которые в этом году выпускают также **Wolfenstein** и **Singularity**) грозятся сделать настоящий, полнокровный слэшер, а не привычный продукт, сопровождающий покупку билета в кино. Мы посетили специальную презентацию проекта, вдоволь наигрались в его предфинальную версию и можем уверенно сказать: судьба Росомахи в надежных руках.

За аналогиями далеко ходить не нужно — Wolverine делается по лекалам **God of War**, лучшего слэшера последних пяти лет. В Raven не пытаются изобрести велосипед, но зато совершенно правильно перенимают принципы создания игрового мира, динамику и разнообразие.

Все особенности игры обусловлены ее центральным персонажем. За основу взяты три его самые характерные особенности: знаменитые адамантовые когти, способность к регенерации и, конечно же, уникальное личное обаяние, которое по-английски обозначается емким выражением «bad-ass».

Благодаря когтям Росомаха в бою прекрасен так же, как Кратос (главгерой God of War). Он вонзает лезвия в тела противников, разрубает их пополам и сносит головы с легкостью и грацией балерины Большого театра. Специальные «яростные приемы», для исполнения которых необходимо копить энергию, традиционно позволяют избавляться от противников с особенной жестокостью. На сладкое — фирменный прыжок «ножами вперед» на двадцать и более метров, а также обезглавливание противника вертолетной лопастью. Кровь льется рекой — Wolverine выйдет с нехарактерным для таких проектов рейтингом Mature (от 17 лет).

По мере прохождения игры Росомаха накапливает опыт и даже гордо позирует на фоне надписи Level up, как в какой-нибудь RPG. Заработанные в результате повышения уровня очки тратятся на приобретение новых или развитие уже имеющихся приемов.

Обратите внимание на изодранную вражескими пулями майку — через некоторое время она чудесным образом регенерирует вместе с ранами.

«Волчье чутье» — еще одна хитрая находка, благодаря которой можно подсветить на экране объекты, необходимые для решения очередной головоломки (пазлы тоже будут, как в God of War, опять же).

Способность Росомахи залечивать любые повреждения представлена тут потрясающим спецэффектом: раны и даже сквозные дыры на его теле, оставленные неразумными врагами, постепенно затягиваются, пятна крови смываются, а на физиономии вновь воцаряется злорадная ухмылка. В показанной нам версии странным образом вела себя разве что фирменная белая майка Росомахи: по мере нанесения телесных повреждений она сначала покрывалась кровью и порезами, потом совсем исчезала, а после счастливого излечения мистическим образом проявлялась вновь. Это, видимо, проделки не до конца укрощенного движка **Unreal Engine 3.0** — по качеству картинки Wolverine практически не уступает таким зубрам, как Gears of War 2.

■ ■ ■

По правде говоря, мы шли на показ с кислой миной — ну, очередной слэшер по лицензии, чему там удивляться? Однако по окончании презентации группа европейских и американских журналистов вышла в приподнятом настроении — X-Men Origins: Wolverine видится игрой, обладающей самостоятельной художественной ценностью. Дело за малым — убедить в этом миллионы фанатов God of War по всему миру. ■

Слэшер по кинолицензии, созданный по лекалам God of War. Таких игр в последнее время было немало (см. Beowulf), но Raven мы искренне желаем удачи.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неожиданно компетентный и кровожадный слэшер с голливудским лицом Хью Джекмана.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

РЕКЛАМА

www.novaonline.ru

Прими участие в открытом бета-тестировании

Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG.
Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуй вкус игры.

© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.

Линар Феткулов

ЖАНР 2D-шутер

Издатель Не объявлен
Разработчик Pieces Interactive
Похожесть
- Hammerfight
- Patapon (PSP)

Мультиплеер Не объявлен
Сайт игры www.piecesinteractive.se/walkietonky

ДАТА ВЫХОДА Не объявлена

WALKIE TONKY

«Убить всех людей!» — мечтательно бормотал во сне робот Бендер из «Футурамы». Его заветную мечту, похоже, исполнит безымянный шведский робот, главный герой двумерной аркады **Walkie Tonky**. Для уничтожения человечества ему достаточно пары цепких рук и двух очень длинных ног.

«Я давно хотел разработать проект, крепко завязанный на физике. В последнее время многие головоломки замыкаются на ней, для них sandbox — это самоцель. Мне же достаточно, чтобы объекты в игре взаимодействовали непредсказуемым образом: уже это сделает геймплей разнообразным», — говорит создатель игры Мартин Брюггеман. Главный источник упомянутого разнообразия — длиннющие ходули робота. Без них Walkie Tonky — обычный плоский скроллер. Мартин даже признался, что сначала собирался сделать главным героем космический корабль, который ловил людские ракеты и отправлял их обратно к хозяевам. Затем он решил, что куда интереснее смотрится герой, идущий по земле, — так появились ноги. Добавив конечности, Мартин пришел к выводу, что кроме декоративной функции они могут здорово преобразить геймплей. И получилось то, что вы видите на окрестных скриншотах.

При желании танк, как видите, можно примерить себе на голову.

Итак, мы — типичный ходун (см. фильм «**Война миров**», **Half-Life 2**, **Unreal Tournament 3** и еще пару десятков произведений, где фигурируют инопланетяне). Навстречу нам едут машины мирных жителей и танки военных, несутся вертолеты и истребители. Если в робота летят снаряды, он может ловко от них уворачиваться: втяните ноги в туловище — ракета промчится над головой. Удлините конечности — снаряд прошмыгнет между ними, как мяч между ног зазевавшегося вратаря. Тот же маневр пригодится для преодоления вставшего на пути здания — робот грациозно перешагнет через него. Но что если небоскреб слишком высокий?

Тут нам поможет главная особенность Walkie Tonky. Многоэтажному дому можно пробить, извините, с ноги. То есть не просто пнуть его, а зажать правую кнопку мыши, отвести ее влево (робот сделает замах), а потом резко двинуть вправо — наш герой обрушит на постройку всю свою роботомощь.

Не менее чутко реагируют на удары и остальные обитатели мира Walkie Tonky — они ломаются, взрываются или просто улетают за пределы экрана. Тем не менее Мартин говорит, что физический движок бесконечно далек от совершенства и к релизу появится еще множество функций. Например, робот будет шагать более реалистично, добавится чувство веса.

Цепкие клешни герою также пригодятся: ими он подбирает аптечки, ловит ракеты (наследие первого прототипа), хватает все, что попадается под руку, и швыряет во врагов. Особое удовольствие — поймать танк, поднять и стрелять *из него* как из пистолета. К релизу обещается также танк-огнемет.

Придумав эти нехитрые правила, Мартин обнаружил у своей игры обширный потенциал. И тут посыпались идеи: в полной версии на робота среди прочих будет нападать змееподобный монстр, свисающий с небоскребов и бьющий его своей головой-булавой. Победив его, мы сможем захватить орудие и размахивать им словно гирей демонтажного крана. Кроме того, улицы должны заполнить копошащиеся людишки. Они будут выбегать из машин, вываливаться из шатающихся зданий (авторы не устают намекать, что робот вообще-то добрый, ага), а также подъезжать к герою на специальных осадных башнях и толпами запрыгивать на него. Чтобы стряхнуть несчастных, придется активно двигать туловищем.

Наконец, появится такой обязательный атрибут инопланетного робота, как «смертоносные лучи смерти». В общем, не повезло землянам.

■ ■ ■

И, наконец, финальный штрих: в Walkie Tonky каждое действие, будь то падение здания или взрыв машины, производит некий музыкальный звук. Пинок ногой — удар барабана, взмах руки в попытке поймать ракету — легкий шум маракасов и так далее. Получается такой робот-оркестр. Нам уже не терпится устроить новый концерт, а вы можете сделать это впервые: демоверсия — на диске! ■

В релизе робот совершит мировое турне с обязательными экскурсиями к узнаваемым достопримечательностям. Ждем возможности хорошенько пнуть Эйфелеву башню и Статую Свободы!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра, которую вы ждали: симулятор боевого шагающего робота. Убить всех людей!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

WARHAMMER ONLINE
ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ
Война уже началась!
www.war-russia.ru
6 рас конфликта
22 класса персонажей
Тысячи игроков сражающихся одновременно
RvR в открытом мире: вступайте в битвы,
участвуйте в осадах крепостей и столицы врага
Прочтите все записи Книги Знаний и
раскройте секреты мира Warhammer
GAMES WORKSHOP
MYTHIC ENTERTAINMENT
На правах рекламы
© Copyright Games Workshop Limited 2009. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009. Used under license by Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Mythic Entertainment and the Mythic Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.
© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

WATCHMEN
THE END IS NIGH

ЖАНР Экшен

- **Издатель**
  Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Разработчик**
  Deadline Games
- **Похожесть**
  ■ Spider-Man: Web of Shadows
  ■ Серия Marvel: Ultimate Alliance
- **Мультиплеер**
  Split screen
- **Сайт игры**
  www.deadlinegames.com

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года

Комикс Watchmen («Часовые») принято считать одним из главных графических романов на свете — не больше и не меньше. Согласно ему, покой мирных жителей в Америке семидесятых охраняли так называемые герои в масках, таинственные борцы с преступностью, которые на самом деле — обычные переодетые люди, начитавшиеся комиксов про Супермена. Правительство, разумеется, не устраивает ситуация, при которой группа ряженых и абсолютно неуправляемых персонажей носится по стране, и Часовых объявляют вне закона. Кто-то опускает руки и уходит на пенсию, кто-то открывает телешоу, кто-то «просто» улетает на Марс. Но один из них, Роршах, готов отстаивать свои идеалы, даже в новом статусе преступника.

Облаченный в плащ, шляпу, элегантный шарф и белую маску, по которой бегают симметричные черные пятна, Роршах начинает расследование убийства бывшего коллеги, который в последние годы работал на правительство. Поиск виновных заставляет Часовых вновь объединиться.

На пороге атомной войны с Советским Союзом, которая в комиксе представлена скорее как библейский судный день, очищающий апокалипсис, старым товарищам предстоит сделать финальный выбор. «Истина превыше всего» — один из ключевых посылов Watchmen.

Экранизацией комикса (в отечественном прокате фильм будет называться «Хранители») вот уже несколько лет занят Зак Снайдер («Рассвет мертвецов», «300»). А соответствующую игру делают не самые последние люди на свете, **Deadline Games** (см. их мексиканский экшен **Total Overdose**).

Watchmen: The End is Nigh запланирована как шестисерийный мини-сериал, каждый эпизод которого можно будет купить на официальном сайте. Казалось бы, комикс — превосходная основа для экшена, но с Watchmen неожиданно возникают проблемы. Во-первых, в оригинальном произведении была ровно одна приличная драка, во-вторых, всех супергероев принято ранжировать согласно спецумениям: один стреляет лучом из глаз, другая вызывает грозу и т.д. Часовые — обычные люди (кроме Доктора Манхэттена, но он просто *всемогущ*) и различаются исключительно характерами. Как это отразить в игре — не очень понятно.

Поэтому The End is Nigh посвящена вскользь упомянутым в комиксе событиям — деятельности Роршаха и его друга Nite Owl (Ночная сова) в годы, когда герои еще не были запрещены правительством. Вдвоем они ищут главаря преступного мира по прозвищу Underboss.

В итоге Deadline Games делают классический beat 'em up, то есть, проще говоря, симулятор мордобоя. Так как на экране одновременно присутствует двое Часовых, предполагается кооперативное прохождение, но — только за одним компьютером, в режиме split screen. Каждый из персонажей все-таки обладает какими-то уникальными способностями: Роршах полагается на скорость и быстроту реакций, но слаб здоровьем; Nite Owl более медлителен, зато живуч.

У обоих будет шкала ярости, по заполнению которой герой исполняет суперприем: Роршах проводит стремительное кулачное комбо, а Ночная сова обдает окружающих электрошоком из своего костюма. Естественно, ожидаются фирменные гаджеты вроде крюка с веревкой или импровизированного огнемета из спрея и зажигалки.

■ ■ ■

Главная причина, по которой Watchmen: The End is Nigh может быть интересна, — это ее герои. Особенно Роршах, его фирменная походка, его шарф и маска, пятна на которой все время меняют свою форму. Хотя бы за то, что Deadline Games позволили нам тут вспомнить про один из самых необычных комиксов в мире, можно сказать им спасибо. А вот в отношении самой игры на ум пока приходит только недоуменное роршахское «hurmmm...». ■

Вообще-то Nite Owl — закомплексованный интеллигент, но когда он примеряет силиконовые уши — все, как видите, меняется.

«Ну да, я рядился в дурацкий костюм и боролся с преступностью!» — признается один из героев комикса читателю. Нам предстоит заняться тем же самым.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Шестисерийный экшен про супергероев без суперспособностей. По мотивам одного из лучших комиксов в мире.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Линар Феткулов

I AM ALIVE

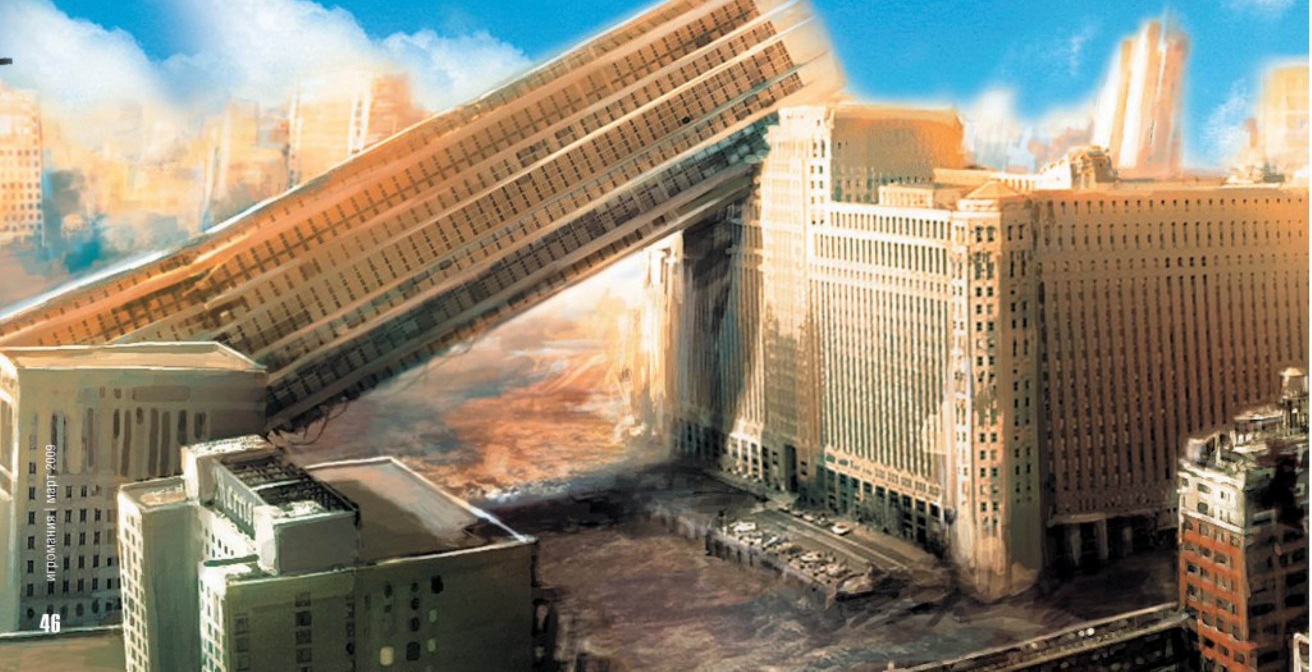
Жанр: Шутер про выживание **Издатель:** Ubisoft Entertainment **Разработчик:** Darkworks **Издатель в России/локализатор:** Веллод **Похожесть:** Survivor, American McGee Presents: Bad Day L.A. **Мультиплеер:** Не объявлен **Сайт игры:** http://iamalivegame.uk.ubi.com **Дата выхода:** 2010 год

По поводу **I Am Alive**, одного из самых загадочных анонсов прошлого лета, ходила масса самых невероятных слухов. В кулуарах сообщалось, что это — новый проект **Ubisoft Montreal**, продюсирует его лучезарная Джейд Реймонд (на чьем счету **Assassin's Creed**) и что выйдет игра уже этой весной. Но внезапно: небоскребы — в крошку, Джейд — непричастна, а выход переносится на следующий финансовый год Ubisoft (говоря человеческим языком — 2010-й).

10,3

I Am Alive — представитель крайне редкого для PC поджанра игры-катастрофы. На консолях подобных проектов немало (см. врезку), а мы с вами вот уже пять лет ждем **Survivor** от **Replay Studios**, которые явно не торопятся с релизом.

В отличие от немецкого ассорти стихийных бедствий, I Am Alive концентрирует внимание на одном разрушительном природном явлении — землетрясении. Произойдет оно в городе Чикаго с магнитудой 10,3. Не вдаваясь в научные подробности этих цифр, заметим, что в реальности сильнейшее землетрясение было зарегистрировано в Чили в 1960 году. Тогда магнитуда составила 9,5 — некоторые ученые полагают, что мощнее не может быть в принципе, поскольку в природе нет сил, способных высвободить большее количество энергии. Для справки, в том году в Чили произошло несколько землетрясений, некоторые длились всего несколько секунд, но мощности хватило, чтобы разрушить целые



Катастрофическая история

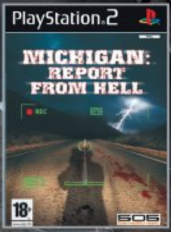
Disaster Report (PS2, 2003)

Ближайший ориентир для I Am Alive — консольная Disaster Report. Так же в центре внимания — землетрясение (случившееся, правда, на искусственном острове); основной ресурс — вода. Чтобы не выдыхаться от быстрого бега, герой постоянно должен был пить, а когда пополнять энергию было нечем, медленно иссякало здоровье.

Raw Danger (PS2, 2007)

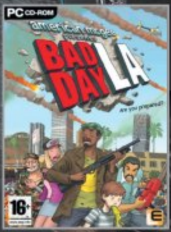
Сиквел Disaster Report, на сей раз город разрушен в результате наводнения. В воде, как вы понимаете, теперь недостатка не ощущалось, зато нужно было следить за тем, чтобы герой не страдал от голода и не замерзал. Мокрая одежда могла стать серьезной проблемой — не найдя способа просушить свои вещи, герой терял энергию и мог погибнуть.

Michigan: Report from Hell (PS2, 2005)



В строгом смысле этот проект выпадает из нашего списка, поскольку катаклизм тут нетипичный — внезапное нападение монстров из тумана. Но по духу Michigan: Report from Hell как нельзя лучше соответствует игре-катастрофе. Герой лишь косвенно вовлечен в действие, он снимает его на видео, постоянно совершает моральный выбор, решая — что этично, а что нет.

American McGee's Bad Day L.A. (PC, 2006)



Безработный афроамериканец путешествует по Лос-Анджелесу в компании мальчика, которого тошнит токсинами, мексиканца-садовника, бывалого вояки и блондинки с собачкой. Если атаку зомби, метеоритный дождь и восстание мексиканских гастарбайтеров можно отнести к стихийным бедствиям, эта игра — лидер нашей сегодняшней подборки.

города. Случились многочисленные оползни, проснулось четырнадцать вулканов, а волна, поднятая толчками, пересекла четверть земного шара и обрушилась цунами на берега Японии и Гавайских островов.

Теперь попробуйте представить, что произойдет при магнитуде более десяти. Разработчики намеренно делают землетрясение фантастически разрушительным, намекая на неестественную природу. Главный герой, Адам (пора уже написать отдельную статью о персонажах игр с таким именем), в момент трагедии мирно шел домой с работы. Обломок здания упал практически на него, он потерял сознание и, придя в себя через несколько часов, обнаружил, что находится под завалом. Ему потребовалось три дня на то, чтобы выбраться наружу. За эти трое суток Адам на слух воспринимал происходящее вокруг: сначала были слышны крики о помощи, вой пожарных сирен, шум лопастей вертолетов, а после — выстрелы.

Выкарабкавшись на поверхность, Адам узнает, что землетрясение превратило Чикаго в остров (вообще-то до Атлантического океана от Чикаго далеко — видимо, так сильно расплескалось озеро Мичиган). У героя две задачи: найти свою пропавшую без вести девушку, а также собрать как можно большее количество людей в лагере выживших — достаточно много, чтобы правительство обратило на них внимание и выслало спасательный вертолет. Тут сразу возникает острый моральный вопрос: а сколько же людей нужно, чтобы их количество сочли *достаточным*?

Хотите узнать, каково это — оказаться заваленным под обломками небоскреба? Ответ — в 2010 году!

Как говорят разработчики, герой — типичный «белый воротничок», работник интеллектуального труда, приспособленный к экстремальным условиям не больше, чем мы с вами. А вот помогать ему будут трое профессиональных спасателей: женщина-врач Райли, темнокожий солдат Питер и Верджилл — бывший капитан пожарной бригады, не павший духом калека, передвигающийся в инвалидной коляске.

Теория хаоса

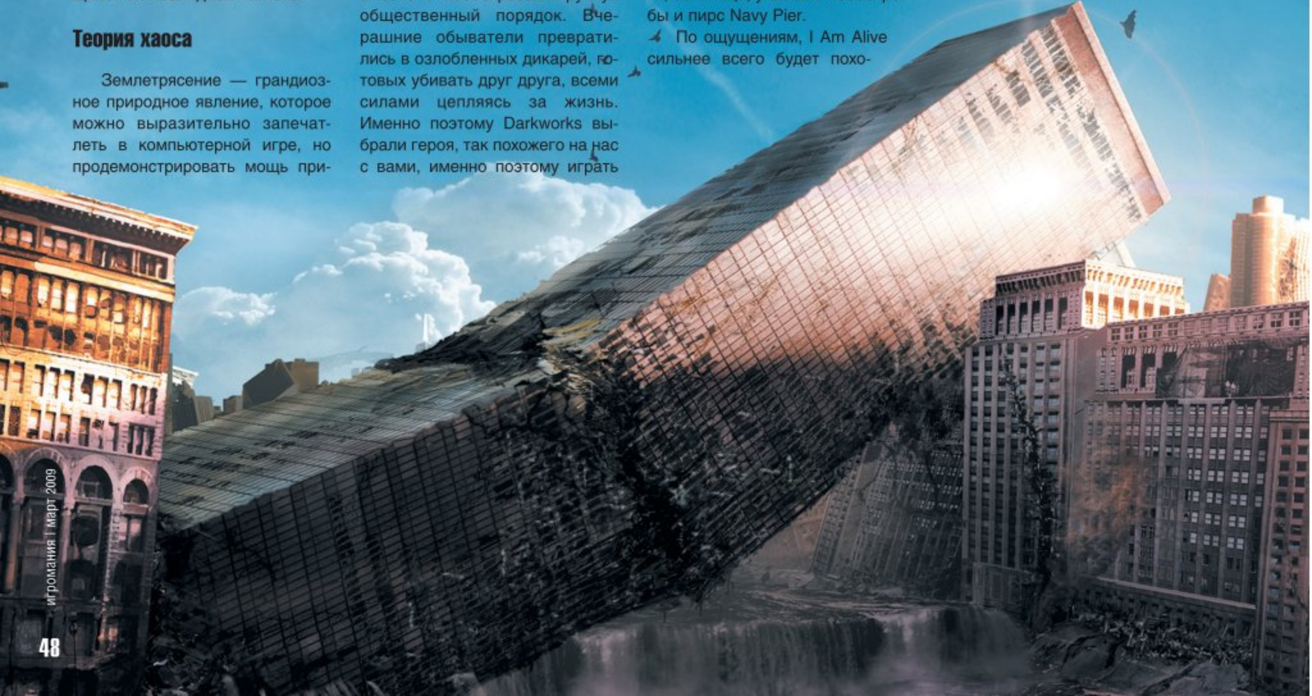
Землетрясение — грандиозное природное явление, которое можно выразительно запечатлеть в компьютерной игре, но продемонстрировать мощь природы — все-таки не самоцель I Am Alive. Да, авторы обещают беспрецедентную детализацию разрушений — гигантские здания будут крушиться прямо на наших глазах, в реальном времени. Но все же главная задача Darkworks — показать не природный, а социальный катаклизм.

Глубокие трещины рассекли не только чикагский асфальт, но и моральные принципы людей; вместе с небоскребами рухнул общественный порядок. Вчерашние обыватели превратились в озлобленных дикарей, готовых убивать друг друга, всеми силами цепляясь за жизнь. Именно поэтому Darkworks выбрали героя, так похожего на нас с вами, именно поэтому играть мы будем от первого лица. Разработчики хотят, чтобы игроки почувствовали себя на месте Адама, поняли, как легко можно потерять человеческий облик в экстремальных условиях.

Структурно I Am Alive будет устроена довольно прямолинейно: постепенно мы будем открывать новые локации, двигаясь от центра города к его периферии. Нас ждут супермаркеты, паркинги, больница, упавшие небоскребы и пирс Navy Pier.

По ощущениям, I Am Alive сильнее всего будет походить на игры жанра survival horror (Darkworks — авторы двух довольно средних хорроров: **Alone in the Dark: The New Nightmare** и **Cold Fear**). Но к типичным основам, вроде постоянной нехватки патронов, добавят несколько психологических моментов.

Найти в разрушенном городе оружие — большая удача. И пускай патронов к нему нет вовсе —



Некоторые кадры настолько повторяют хронику 11 сентября, что становится не по себе.

Как подсказывает нам фильм «Монстро», по рухнувшему зданию можно добраться до устоявшего небоскреба.

при стычке с группой мародеров вы можете попытаться блефовать, наставив на них незаряженный шотган. Бандиты, предположительно, отступят, но вам придется все время быть начеку, держа каждого на мушке, иначе, потеряв контроль, вы спровоцируете атаку и блеф раскроется.

Вторая уникальная особенность I Am Alive — отношение персонажей к воде. Землетрясение спровоцировало экологическую катастрофу, в результате которой оказалась отравлена вся питьевая вода в черте города. Пригодная для питья жидкость — главная ценность в разрушенном Чикаго, за нее многие готовы драться насмерть.

Геймплейно бутылка воды может стать для нас аптечкой, а также средством заманить врагов в ловушку. Бросьте ее на хрупкую поверхность перед противниками (стеклянную крышу) — они наперебой ринутся за бутылкой, крыша не выдержит веса, проломится, и мародеры погибнут. Также возможна куда более жесткая ситуация, безо всяких ловушек — просто киньте врагам бутылку, и они передерутся из-за нее.

Таким образом, каждую игровую ситуацию можно будет решить несколькими способами: прокрасться незамеченным, устроить ловушку, спровоцировать конфликт между врагами или все-таки рискнуть и попытаться победить их в открытом бою.

■ ■ ■

С проектами, подобными I Am Alive, нам не очень везло — вместо игры-катастрофы чаще получалась разработка-катастрофа, затянувшаяся на долгие годы (как в случае с Survivor), или просто не доведенная до ума (**American McGee Presents: Bad Day L.A.**). Так или иначе, в этот раз за дело взялись Ubisoft — будем надеяться, им хватит сил довести свою «катастрофу» до релиза. ■

Этот кадр вызывает в памяти болезненные воспоминания о миссиях на машине из Alone in the Dark. Надеемся, сходство лишь внешнее — второй раз этот ужас мы не переживем.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра-катастрофа о приключениях клерка в разрушенном Чикаго. Главный источник геймплея — бутылка воды.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Игорь Асанов

NEED FOR SPEED: SHIFT

Жанр Повзрослевший Need for Speed ■ **Издатель** Electronic Arts ■ **Разработчик** Slightly Mad Studios ■ **Похожесть** Need for Speed: ProStreet, Project Gotham Racing 4 (Xbox 360), Forza Motorsport 2 (Xbox 360) ■ **Мультиплеер** Без подробностей ■ **Сайт игры** ***www.slightlymadstudios.com*** ■ **Дата выхода** Осень 2009 года

То, что происходит в последние годы с серией **Need for Speed**, напоминает историю болезни вышедшей в тираж поп-звезды 80-х: отчаянные попытки удержаться на плаву, многократная смена сценического образа, привод в участок за пьяную драку с полицейским и тихий алкоголизм. Новые альбомы, выходящие согласно условиям контракта раз в год, удручают своей бездейностью и бестолковым подбором материала, но все еще приносят неплохие деньги продюсерам из **Electronic Arts**.

К счастью, уничтожающие рецензии **Need for Speed: Undercover** (которые, правда, не помешали игре продаться тиражом в 5,2 млн) заставили всех причастных к серии задуматься о ее будущем. В итоге знаменитость решили отправить на принудительное лечение в реабилитационную клинику, расположенную как можно дальше от родного Ванкувера. С надеждой на грядущее триумфальное возвращение осенью 2009-го.

Европейские гастроли

Главной хорошей новостью касательно грядущего продолжения Need for Speed можно считать то, что игрой впервые с 2002 года занимается *не* канадская студия **EA Black Box**. И даже не принадлежащая EA **Criterion Games** (авторы **Burnout**), о чем уже ходили слухи этой зимой. Более того — впервые за всю историю Need for Speed ее новая серия доверена англичанам. Разработкой занята лондонская **Slightly Mad Studios**, которая до недавнего времени называлась **Blimey! Games** и создавала исключительно серьезные, породистые автосимуляторы. Люди, работающие там, стояли у истоков небезызвестной **SimBin**, участвовали в разработке обеих частей **GTR: FIA GT Racing Game** и от начала до конца делали великолепную **GT Legends**, посвященную гонкам на ретроавтомобилях. После того как Blimey! выделились из состава SimBin и стали самостоятельной студией, они успели выпустить неплохой бесплатный симулятор **BMW M3 Challenge** (его можно найти и скачать на сайте ***www.slightlymadstudios.com/games***), предназначенный для рекламы понятно какого автомобиля. Обычно крупные автопроизводители крайне неразборчивы в выборе партнеров для создания компьютерных игр по собственному бренду, но тут все сложилось как нельзя лучше.

Другое дело, что для студии с таким безупречным портфолио выпуск рекламных гонок с одной машиной и трассой был лишь способом поправить свое финансовое положение. Которое после прошлогоднего банкротства **10tacle Studios** (издатель и совладелец Blimey!) было явно не в лучшей форме. Так что дружба англичан с таким гигантом, как EA, одинаково выгодна для обеих сторон — Slightly Mad Studios работают над продолжением великой серии и могут абсолютно ни в чем себе не отказывать, а EA получает в свое распоряжение талант и тех-

Непонятно, зачем в гоночной машине магнитола с CD-проигрывателем, но все равно очень красиво.

Хроника пикирующего «Феррари»

В 2006 году, когда нынешняя Slightly Mad Studios называлась Blimey! Games, немецкое издательство 10tacle Studios еще могло позволить себе купить лицензию на все модели «Феррари», выпущенные за последние полвека. Симулятор под кодовым названием Ferrari Project планировалось закончить за два года — к концу 2008-го. Все шло хорошо вплоть до того момента, когда 10tacle не обанкротилась под грузом долгов. Почти готовую игру стало некому финансировать, а лицензия ушла под воду вместе с 10tacle.

Сейчас весь сравнительно небольшой персонал студии занят работой над Need for Speed: Shift, но разработчики все еще не теряют надежды когда-нибудь доделать Ferrari Project. Игра получалась выдающаяся — настоящий симулятор с современным движком и возможностью промчать на красном болиде F1 1967 года по улицам Монте-Карло или знаменитому Нордшляйфе.

В качестве утешения для поклонников «Феррари» осенью 2008-го на PS 3 и Wii вышла еще одна официальная игра — Ferrari Challenge Trofeo Pirelli производства Eutechnyx (авторы Big Mutha Truckers и Street Racing Syndycate), но это, как вы понимаете, совсем не то.

Ездить на машинах только одной марки не скучно, если эта марка — «Феррари».

А на такой вот машине регулярно ездит лишь пара человек в мире, так что нам вообще жаловаться грех.

нологии лучших гоночных специалистов по эту сторону океана.

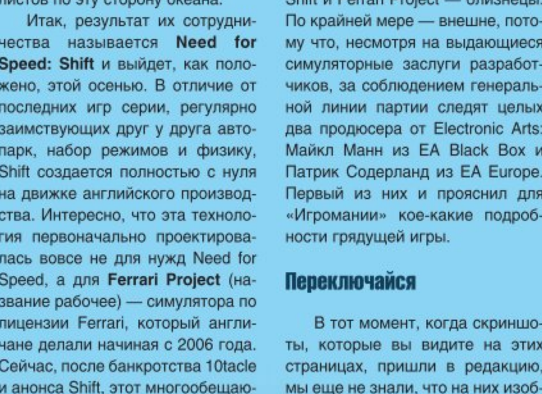
Итак, результат их сотрудничества называется **Need for Speed: Shift** и выйдет, как положено, этой осенью. В отличие от последних игр серии, регулярно заимствующих друг у друга автопарк, набор режимов и физику, Shift создается полностью с нуля на движке английского производства. Интересно, что эта технология первоначально проектировалась вовсе не для нужд Need for Speed, а для **Ferrari Project** (название рабочее) — симулятора по лицензии Ferrari, который англичане делали начиная с 2006 года. Сейчас, после банкротства 10tacle и анонса Shift, этот многообещающий проект временно заморожен, но шанс прокатиться на лучших моделях Ferrari за последние 50 лет у нас, надеемся, еще появится. Последние кадры из Ferrari Project можно увидеть во врезке поблизости, но даже их достаточно, чтобы убедиться в том, что Shift и Ferrari Project — близнецы. По крайней мере — внешне, потому что, несмотря на выдающиеся симуляторные заслуги разработчиков, за соблюдением генеральной линии партии следят целых два продюсера от Electronic Arts: Майкл Манн из EA Black Box и Патрик Содерланд из EA Europe. Первый из них и прояснил для «Игромании» кое-какие подробности грядущей игры.

Переключайся

В тот момент, когда скриншоты, которые вы видите на этих страницах, пришли в редакцию, мы еще не знали, что на них изображена грядущая часть Need for Speed. Тогда игра называлась просто Shift. Строго, «по-спортивному» раскрашенные машины, огороженные рельсами городские улицы и асфальт настоящих гоночных трасс — все это было похоже скорее на сиквел **Race Driver GRID**, чем на то, что мы привыкли видеть в последнее время у EA Black Box. В новейшей истории серии уже зафиксирована попытка развернуть ее в сторону реализма (см. **Need for Speed: ProStreet**), но тогда ее авторы так и не смогли определиться, для кого они делают свою игру. Сейчас идеальное решение, наконец, найдено — сериал просто разделили «по интересам» на несколько независимых ответвлений, три из которых выйдут в этом году. **Need for Speed: Nitro** выйдет только на консолях **Nintendo** (Wii и DS) и ориентирован на казуальных игроков, которым лишь бы «с ветерком». **Need for Speed: World Online** (PC) целиком заточен под игру в онлайне, содержит апгрейды, обширный автопарк, свободу перемещения, все известные науке режимы игры и… устаревшую графику. World Online задумана как серьезный игрок на рынке MMOG и выйдет уже этим летом. Правда, сначала только в Азии и лишь затем во всем остальном мире.

И, наконец, Need for Speed: Shift выйдет одновременно на всех современных платформах и будет максимально дистанцироваться от своих казуально-онлайновых коллег. Это означает избавление от всего лишнего и наносного — полиции, трафика, свободы передвижения. Вместо них — закрытые трассы (часть будет лицензирована: например, знаменитый английский автодром Брендс-Хэтч) и обычные кольцевые гонки с соперниками.

Разработчики обещают использовать весь свой симуляторный опыт и сконцентрироваться на самом процессе езды и передаче ощущений, которые гонщик испытывает во время него. Для этого, впервые со времен **Need for Speed: Porsche Unleashed**, в игре появится детально прорабо-


Лондон — один из нескольких городов, по улицам которых будут проложены трассы.

Но без лицензированных кольцевых автодромов тоже не обойдется.

Массивная аэродинамическая юбка, огромное заднее антикрыло... Эй, а где же обязательный каркас безопасности?

За семь лет ленивые канадцы так и не сделали нормальных реплеев. Надеемся, что новые разработчики позволят, наконец, увидеть гонку со стороны.

танный салон и возможность смотреть на мир через лобовое стекло. Утверждается, что при езде игрок сможет почувствовать все те ощущения и перегрузки, которые испытывает водитель мощного Porsche при езде на пределе возможностей. В поворотах его голова (и, соответственно, спектр обзора) под действием перегрузок будет отклоняться в сторону, а при резком старте с места или интенсивном торможении будет мутнеть в глазах. В игре все это реализовано с помощью регулирования размытия картинки и глубины резкости, так что ездить с видом от первого лица окажется явно сложнее — «слепнуть» на несколько секунд после старта ни в какой другой игре до этого нам точно не приходилось. Кроме того, в кабине можно свободно вертеть головой (после **Test Drive Unlimited** этим никого не удивить) и наблюдать за реакцией собственных виртуальных рук. А там есть на что посмотреть: на большой скорости руль становится тяжелее, «наливается свинцом», так что делать перехват и лихо заламывать машину набок становится почти невозможно.

Физика в игре явно должна стать сложнее — движок создавался под нужды серьезного автосимулятора и умеет просчитывать множество параметров машины. Недаром в команде разработчиков трудится финн Ееро Питуляйнен, который когда-то почти в одиночку написал физический движок для **Richard Burns Rally** — самого строгого и хардкорного раллийного симулятора всех времен.

Реализм, к которому стремятся Slightly Mad Studios, не должен пугать неискушенных игроков, ведь детально проработанная физическая модель с сотнями параметров — это в первую очередь большие возможности. Возможность сделать с машиной все что угодно и быть уверенным, что она отреагирует на это и поведет себя адекватно, а не застрянет в заборе, как это часто бывает. Столь же детальной обещают сделать и модель повреждения.

Но несмотря на все впечатляющие возможности движка, Shift — это прежде всего Need for Speed, где все еще можно прикрутить к любой машине новый бампер, блок цилиндров или нитроускорение. То есть фан, режим карьеры, девушек и яркую рекламу тоже никто пока не отменял. Неизвестно, с каким чувством эстетствующие поклонники автоспорта из Slightly Mad Studios утрамбовывают все это в свою игру, но установка EA именно такая. Какого-то сюжета, ждать, скорее всего, не стоит — продюсер игры рассказал лишь про то, что проходить игру можно более-менее гибко: участвовать в нескольких чемпионатах, принимать или отклонять приглашения на одноразовые события. Словом, нечто среднее между Race Driver GRID и Need for Speed: ProStreet.

Несмотря на серьезные симуляторные амбиции, нитроускорение в Shift все-таки будет.

Ну и машин, как обещают, здесь будет больше, чем в *любой* части Need for Speed вообще, а единственный интересующий всех вопрос — появятся ли, наконец, «Феррари» — остался пока без ответа.

■ ■ ■

Need for Speed: Shift вызывает давно забытые по отношению к этой серии ощущения — впервые за многие годы новый Need for Speed *действительно* интересно ждать. Разработка игры каким-то чудом доверена, пожалуй, лучшим жанровым авторам. Slightly Mad Studios — это почти Тим Шаффер от мира автосимуляторов (разработку его **Brutal Legend** тоже, кстати, финансирует EA). И надежда на них высока как никогда. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Что получится, если авторам элитных, малотиражных автосимуляторов доверить бюджет блокбастера и самый узнаваемый в мире гоночный бренд? Не хочется сглазить — но, похоже, главная гонка 2009 года.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Дорогие участники!

Совсем недавно компания ***«Акелла»*** *подарила вам уникальный шанс — принять участие в потрясающей лотерее с поистине сказочными призами.*

Всё, что от вас требовалось, — приобрести лицензионную игру ***«Принц Персии»*** *и зарегистрироваться на сайте* ***Igromania.ru****.*

По окончании лотереи мы методом жеребьевки выбрали трех счастливчиков, которым достанутся великолепные игровые станции ***iRU Brava Home****. Вот их имена:*

- ***Семенов Николай Николаевич,*** *г. Королев;*
- ***Скорняков Евгений Анатольевич,*** *г. Тужа, Кировская обл.;*
- ***Панин Владимир Владимирович,*** *г. Камышин, Волгоградская обл.*

Поздравляем вас с победой и желаем приятного времяпрепровождения с игрой ***«Принц Персии»****.*

Игровая станция iRU Brava Home

Акелла
UBISOFT
iRU
М.видео
mvideo.ru

Максим Еремеев

Dragon Age: Origins

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
BIOWARE
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ BALDUR'S GATE
МУЛЬТИПЛЕЕР
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ
САЙТ ИГРЫ
HTTP://DRAGONAGE.BIOWARE.COM
ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОД

Я — младший отпрыск благородного дома, юноша лет девятнадцати. У меня есть замок и бойцовый пес. Завтра отец со старшим братом уезжают на войну, а меня оставляют за главного. На соседнем мониторе разворачивается совершенно другой сюжет — волшебник-гном, похожий на Ильича, решает какие-то вопросы со своими соплеменниками. Мы с коллегой сидим за одной и той же игрой и слушаем совершенно разные истории.

Сад расходящихся драконов

Dragon Age: Origins — не просто игра. Это логическое продолжение идей, заложенных **BioWare** еще в **Baldur's Gate**. Канадских докторов всегда увлекала сюжетная составляющая и способность истории расщепляться, растекаться по разным руслам. В Origins выбирать дорогу приходится постоянно. И первый, самый важный, выбор вам предлагают сделать в самом начале игры, спрашивая: кто вы такие? Откуда родом? Кто родители? Богат или беден? Чем занимаешься? В Dragon Age есть несколько вариантов происхождения героя, и от этого выбора будет зависеть завязка сюжета и даже место действия первых часов игры. Разумеется, в какой-то момент все сюжетные ручейки впадают в одну большую реку, но все равно — впечатляет.

Чуть позже, разговаривая с нами об основе сюжета, Грег Зещук, один из основателей BioWare, важнейшая для современных CRPG фигура, улыбается: «Безусловно, всегда есть конечное число вариантов развития сюжета. Нельзя нажать на кнопку и уничтожить мир: бум, и никакого вам сиквела». Так, может, есть какие-то другие способы привязать игрока к своей вселенной? «Мы немного сместили акцент с главного героя на его спутников. Они — живые люди, у них по любому поводу есть свое мнение, и, если им не понравится то, что вы делаете, они

Dragon Age: Origins, вид сверху. Вылетающие из врагов цифры, пауза по пробелу — эта игра прекрасно подойдет тем, кто тосковал по старым добрым CRPG.

Как и The Witcher, Dragon Age: Origins — взрослое фэнтези. По слухам, среди прочих персонажей тут имеется гном-гомосексуалист.

Важные числа

История ролевых систем в играх BioWare — как длинный роман о возвращении домой. Условно ее можно разделить на три этапа.

Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights

Человеку, который никогда не метал d20 и не знает, что такое THAC0, сложновато вникнуть в AD&D. Поэтому BioWare пришлось идти на некоторые компромиссы при адаптации популярной ролевой системы для Baldur's Gate. И все же это самая сложная из механик, использованных канадцами за прошедшие годы. Параметров тьма: маги и священники должны перед сном заучивать заклинания, которые собираются использовать на следующий день (очень дисциплинирует), многих персонажей в определенный момент можно научить новой профессии.

После Baldur's Gate BioWare продолжали работать с AD&D еще несколько лет. Последней их игрой, построенной на «Драконах и подземельях», стала Neverwinter Nights. В ней использовалась третья (самая свежая на тот момент) редакция правил.

Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect

Knights of the Old Republic — не только первая консольная игра BioWare, но и первая их RPG, использующая собственную ролевую систему. В ней еще оставалось много элементов, унаследованных от AD&D, но в целом она была проще, и шестеренки у нее не торчали наружу, пугая неопытного игрока. А вот последовавшую затем Jade Empire можно назвать нижней точкой развития ролевых систем BioWare. Базовых параметров здесь было всего три: тело, разум и дух. Еще три — устрашение, интуиция и обаяние — определяли вашу способность убеждать собеседников и высчитывались путем суммирования пар основных характеристик (например, устрашение = тело + дух). Помимо этого, можно было изучать и совершенствовать различные техники боя и... все. В 2008-м вышла Mass Effect, ролевая система в которой оказалась немногим сложнее.

Dragon Age: Origins

Сделать что-то, сильнее напоминающее AD&D (особенно в ее последних инкарнациях), и не получить от юристов Wizards of the Coast приглашение в суд — просто невозможно. Те, кто прошел Baldur's Gate, почувствуют себя здесь как дома. Впрочем, и остальным не следует бояться Dragon Age — она не пугает рядами чисел и не заставляет держать в голове уровень сопротивляемости всех четырех персонажей к окаменению, удушению, смерти, отравлению и щекотке. Тем не менее у нее очень глубокая, отлично проработанная ролевая система, с которой не стыдно выходить к поклонникам AD&D.

просто уйдут. А к ним ведь постепенно привязываешься».

Система взаимоотношений между персонажами, впервые опробованная BioWare все в той же Baldur's Gate, действительно возвращается. Вот наш герой разговаривает с лесным духом — зеленокожей девицей с непроницаемо черными глазами. У нас есть задание, некоторым образом с этой барышней связанное, но та предлагает альтернативный вариант: сделай не так, сделай вот эдак (простите, спойлеры в играх от BioWare недопустимы). Тут в разговор вклинивается один из членов партии. Вроде обычный воришка, но в нем вдруг проснулась совесть — он считает, что раз уж вы дали слово, то надо его держать. Ему возражает волшебница — она согласна с лесным духом, ей не нравится, что вам с самого начала не рассказали всей правды. И в этот самый момент вы вдруг понимаете, что речь идет не просто о выборе сюжетного поворота. Речь идет о серьезном решении: кто из спутников вам дороже, с кем придете к финалу?

Если NPC обижен и вот-вот оставит группу, его можно подкупить подарком. Взять, например, ту самую волшебницу. Особая шкала в описании персонажа подсказывает, что отношения у нас с этой дамой не самые теплые. Вынимаем из рюкзака сережку, отдаем колдунье. Та говорит «спасибо» — шкала ползет вправо, все довольны. Разработчики, впрочем, предупреждают: подарки — лишь вспомогательный инструмент. По их словам, удержать персонажа, чьи взгляды на жизнь противоположны вашим, будет тяжело, даже если завалить его презентами.

С некоторыми героями, как это принято у BioWare, можно будет закрутить интрижку. Как в Dragon Age обстоят дела с межвидовым лесбийским сексом, пока неизвестно, но мы надеемся на лучшее.

Кровь и сталь

Закончив разговаривать и выяснять отношения, герои Dragon Age обычно берутся за оружие. Сражения, как всем давно уже известно, происходят в реальном времени, но с применением активной паузы. Нажимаете на пробел — стрелы замирают в воздухе, герои изображают морские фигуры разной степени сложности. Вы же в этот момент можете отдавать приказы, лечить подопечных

В те редкие минуты, когда вы не участвуете в диалогах о судьбах мира и не выбираете очередное заклинание, экран заполняют вот такие персонажи...

...или такие.

Несмотря на многообразие ракурсов, Dragon Age: Origins привычнее всего управляется из классической CRPG-перспективы.

При желании Origins может выглядеть ничуть не хуже Mass Effect.

и даже копаться в сумках. Если в Baldur's Gate обращение к инвентарю автоматически означало, что игра снимается с паузы, то здесь можно посреди боя переодеть героя в новый доспех, а игра и глазом не моргнет.

Во время сражения кровь забрызгивает лицо и одежду героев. Выглядит это одновременно эффектно и курьезно: вот закончился бой, прошло три минуты, пять. Мы бродим по замку, разговариваем с его обитателями. Вот к нам подходит матушка главного героя. Тот, напоминаем, во вражеской кровище с головы до пят. Мама не замечает. Вот герой ложится спать, даже не подумав смыть с лица ошметки врагов. Вот просыпается среди ночи — все еще покрытый чужой кровью. В общем, примерно за полчаса игры мы так и не дождались исчезновения неприятных бурых пятен. В самой Dragon Age прошло часов 12. Сотрутся ли следы былых побед вообще или с главным боссом мы будем драться покрытые несколькими слоями засохшей крови? Скорее всего, первое, но какой простор для фантазии!

А вот впечатления от самих сражений остались неоднозначные. Герои временами своевольничают и не слушаются приказов. Бывает, что персонаж, пытаясь добраться до врага, натыкается в узком коридорчике на другого соперника, и они топчутся на месте, столкнувшись лбами, пока слева или справа кого-нибудь не убьют, освободив дорогу. С момента выхода Baldur's Gate, напомним, прошло десять лет и четыре месяца. А проблемы все те же.

Но зато — стрелы вонзаются в щиты и остаются торчать в них. Зато сталь звенит, воздух дрожит от боевых кличей. Зато вокруг то и дело полыхают заклинания. Есть драйв, есть зрелищность. Вообще, смотреть на Dragon Age: Origins приятно. Мягкий свет, красивые модели, чудесная мимика. Старый лорд хмурит брови, дриада брезгливо поджимает губы, услышав имя заклятого врага. В BioWare знают, что атмосферу создают именно такие мелочи — незаметные, но страшно важные.

Волшебно

Магия в Dragon Age замечательна тем, что разные заклинания взаимодействуют друг с другом, складываясь в так называемые «магические комбо». Самый простой и затасканный пример — поджигание огненным шаром лужи масла, образованной заклинанием Grease.

Заклинания и специальные способности активируются при помощи пиктограмм на панели в нижней части экрана. Нечто похожее было и в Baldur's Gate, но в Dragon Age ячеек на этой панели гораздо больше и управлять ими можно с клавиатуры.

Камера центруется на выбранном в данный момент персонаже и вертится в любую сторону. Можно взять крупный план — чтоб было видно, как по виску героя стекает капелька пота, а можно крутануть колесико мыши на себя и получить... Baldur's Gate с трехмерным движком. Герои одинаково хорошо слушаются как клавиш WASD, так и правой кнопки мыши, поэтому играть удобно в обоих режимах.

А вот инвентарю не повезло — предметы с однотипными названиями и характеристиками не складываются в аккуратные кучки, а лежат порознь. В начале игры этого почти не замечаешь, но со временем, когда герои накопят добычу, у вас наверняка возникнут проблемы. Сумка, кстати, одна на всех, как в **Mass Effect**.

Но самое главное — что у Dragon Age: Origins под капотом. И мы это не о движке. О новой ролевой системе ходило много слухов. Говорили даже, что ее практически без изменений перенесут из **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Некоторое сходство действительно есть, но и KOTOR многое заимствовал из некогда любимой канадцами системы AD&D.

Ролевая механика Dragon Age — это воплощенный компромисс. Сложнее, чем в какой-нибудь **Jade Empire**, но значительно проще «Драконов и подземелий». Базовых параметров, описывающих каждого персонажа, в игре шесть. Помимо них — класс героя, специализация внутри класса и, конечно же, особые способности с заклинаниями, открывающиеся по мере того, как вы зарабатываете новые уровни. Кроме того, ваш персонаж в определенный момент вступает в орден Серых стражей, хранителей мира Dragon Age. О них пока мало что известно, но потенциально это еще один уровень ролевой системы.

■ ■ ■

Видно, что BioWare старается сделать Dragon Age самой

Современная CRPG: инструкция по применению

1 — Если огонь горит, значит его кто-то зажег. Возможно, это был наш герой или один из его подручных. Если правильно комбинировать заклинания, еще и не такое может получиться.

2 — Интерфейс сделан очень аккуратно и не заслоняет от вас действие, но при этом все необходимое всегда находится под рукой. Конкретно эта панель — быстрый доступ к основным меню: характеристики персонажей, сумка, карта и т.д.

3 — В группе может быть до четырех персонажей. Это очень активные ребята — у них по любому поводу есть свое мнение, и они не стесняются его высказывать. Даже собачка нет-нет да и тявкнет что-нибудь.

4 — Панель для быстрой активации заклинаний и способностей у каждого героя своя. Выбираете персонажа — и внизу отображается перечень трюков, которым он обучен.

5 — Крупные враги в бою не просто размахивают руками и топают ногами. Они хватают героев, швыряются тяжеленными камнями и вообще — ведут себя очень невоспитанно.

6 — Магия — неотъемлемая часть мира Dragon Age. Без колдуна группа разваливается, враг торжествует, а вы — проигрываете.

гибкой и дружелюбной CRPG. Не важно, каков был ваш предыдущий игровой опыт, на чем и во что вы играли, — здесь каждого встречают улыбкой. Обычно попытки расширить аудиторию RPG ни к чему хорошему не приводят, какая-то ее часть обязательно чувствует себя лишней на празднике жизни. Но с Origins у BioWare вроде бы получается как надо.

Чего Dragon Age пока не хватает, так это яркого злодея. Зубастые «как бы орки» — это прелестно, но BioWare обычно ставит во главе вражеских орд одного очень мощного и харизматичного персонажа, которого одновременно и любишь, и ненавидишь. В Baldur's Gate это был Саревок, в Jade Empire — Мастер Ли, до времени прикрывавшийся императором и Рукой Смерти, в Mass Effect — демонический корабль «Властелин». В Dragon Age серьезного врага пока не видно, но он наверняка появится. Со временем. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классическая CRPG для всей семьи: глубокая ролевая механика тут соседствует с дорогущими спецэффектами и внушительной постановкой. Определенно, главное жанровое событие этого года.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 75%

LightSpire: Fortune's Web

- **Жанр:**
  - Экшен
  - Ролевая игра
- **Издатель**
  - Не объявлен
- **Разработчик**
  - Lukewarm Media
- **Похожесть**
  - Dark Messiah of Might and Magic
  - TES 4: Oblivion
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  - www.lightspiregame.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Кирилл Волошин

Некоторое время назад группа студентов превратила **Half-Life 2** в фэнтези-сказку **Eclipse**, где причудливо соединились экшен, квест и даже тактическая стратегия. Чужой пример заразителен — группа профессиональных модеров, собранная по крупицам со всех уголков Земли и объединенная в студию **Lukewarm Media**, собирается сделать из **Crysis**... полноценную RPG. **LightSpire: Fortune's Web** создается на основе **CryEngine 2** и начиналась как нетривиальный мод. Сегодня это полноценный коммерческий проект, который собирается занять место где-то между **Dark Messiah of Might and Magic** и **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Ключевое отличие LightSpire от всех прочих action/RPG — активное использование окружающих декораций. Обещаются очень плотные, насыщенные схватки с применением всего, что плохо лежит. И в то же время — большой, проработанный мир, который вы можете исследовать в вольной последовательности.

Идет охота на драконов

Впрочем, устройство этого мира вряд ли удивит поклонников жанра. Тут есть свои особенности, но в целом все стандартно. Игра начинается через десять тысяч лет после того, как на Земле случился некий глобальный катаклизм, который изменил всеобщий кислотно-щелочной баланс, климат и настроение, а главное — самым печальным образом сказался на дружбе народов. Если до катастрофы все расы, в частности дварфы и эльфы, более-менее ладили друг с другом, то теперь все иначе. Трагедия заставила народы меняться, в буквальном смысле прогибаясь под изменчивый мир. Кто-то вымер, а кто-то открыл в себе новые, шокирующие таланты. И если те же дварфы-карлики под воздействием обстоятельств научились кидать файерболы и замораживать врагов мановением руки, то эльфы пошли дальше. Они затеяли войну с драконами, победили в ней, получили некоторые свойства огнедышащих монстров и смогли управлять ими. В итоге dragon elves стали самой сильной расой в мире, а драконы оказались на грани вымирания.

Но тут случилось удивительное: последняя дракониха собралась с магическими силами, обернулась прекрасной дамой и соблазнила воина горного племени. Таким образом кровь драконов была сохранена в потомках гибридной расы — dragon lancer. Все это действительно было бы оригинально, не будь мы знакомы с игрой **SpellForce 2: Shadow Wars** и романом Майкла Муркока «Элрик из Мелнибонэ».

Дальнейшее развитие событий предугадать не сложно. На носителей драконьей крови объявлена охота. Те пытаются выжить, много бегают и больно бьют. Вредные dragon elves терпеливо выслеживают драконнонаследников и в целом ведут праздный образ жизни: они преисполнены гордыни, ничего не хотят знать о прошлом и, как водится у длинноухих, совершенно не замечают опасности, которая грозит миру. А тем временем глобальный катаклизм может повториться вновь.

Игра начнется с того, что один dragon lancer, спасаясь от убийц, находит укрытие в таверне. По счастливому стечению обстоятельств в питейной расположились три героя, каждый — представитель одного из народов этого мрачного мира. И все они, как

Мир LightSpire характеризуется словами мрак, жестокость, отчаяние и депрессия. Как говорится, добро пожаловать.

Помимо драк здесь будут и пазлы, решение которых также построено на совместных действиях всей четверки.

СЧАСТЛИВЫ ВМЕСТЕ

Shieldwarrior

Грозный мужчина родом из изолированного от остального мира города, где сохранился последний очаг свободы религии. Активно использует щит в малоприятных для своих оппонентов целях. Модернизируя навыки, может сначала превратить щит в летающий снаряд, а потом добавить к нему возможность поражать сразу нескольких целей. Силен в защите и особенно ценен тем, что во время боя может лечить своих коллег.

The Caster

Маленький дварф, который в мире LightSpire стал искусным магом. Как и подобает волшебнику, силен в дальнем бою: находясь на безопасном расстоянии, активно замораживает, поджигает врагов, а также разбрасывает их, как кегли, в разные стороны. Но очень уязвим вблизи и крайне зависим от запасов магической энергии. Поэтому должен быстро оценивать обстановку и кастовать именно нужные в данный конкретный момент заклинания.

Shapeshifter

Самый загадочный персонаж. Авторы намекают на его таинственное происхождение и некое проклятие, которое Shapeshifter несет в себе. Известно, что этот герой может менять свою форму и превращаться в различных существ, перенимая их свойства и способности. Причем прямо во время боя — это открывает большой простор для занимательных тактических манипуляций. Обучен телекинезу и нескольким древним заклинаниям.

Dragon Lancer

Результат внебрачной связи последней драконихи и воина одного горного племени. Сильный боец ближнего боя, быстрый и проворный. Способен не только наносить мощные удары, но и ловко уклоняться от атак. Являет собой основу для большинства совместных комбо-атак.

водится, пустились в опасное приключение, чтобы найти ответы на волнующие их вопросы. Shieldwarrior озабочен проблемами веры: есть ли Бог, а если есть, то почему он оставил эту землю и позволил всем несчастьям обрушиться на нее? The Caster, представляющий дварфов-магов, думает не о теории, а о практике. Карлики, в отличие от остальных, прекрасно осведомлены о грозящей катастрофе и ищут конкретные пути, как предотвратить новый катаклизм. Что делает в этой таверне третий герой, т.н. Shapeshifter, пока не известно. Вокруг него авторы умело напускают туману.

Как бы то ни было, все четверо успешно отбивают атаку киллеров, после чего, не без помощи еще одного персонажа, некоего Симурга, осознают, что отныне скованы одной целью: преодолев личные амбиции, они должны завоевать доверие друг друга и объединить свои усилия, чтобы спасти Землю от очередной катастрофы.

За знакомство

Четыре героя — это четыре класса. У каждого есть по три ветки уникальных умений и способностей, которые мы будем открывать и развивать в течение всей игры. Прогресс можно отследить по внешнему виду персонажа. Подробнее о возможностях каждого из классов см. нашу справку.

На старте мы должны определиться, за кого играть: поменять класс потом уже нельзя. Однако три остальных героя всю игру будут тенью следовать за нами. Совместные действия — краеугольный камень местного геймплея. В бою многое зависит от того, как быстро вы подставите плечо товарищу. Так, если The Caster подпустит врагов слишком близко, в дело должен вступить Shieldwarrior, который может раскидывать неприятелей своим щитом и одновременно лечить мага-карлика. Кроме того, в сражениях можно и нужно плести совместные, особенно мощные комбо-атаки. Тут важно умело использовать уникальные классовые способности. Схватки с боссами — отдельная мини-игра, в которой тоже участвуют все «четверо смелых».

Самое интересное, что в бою, помимо самих героев, задействованы и предметы окружения. «Честная физика и высокий уровень интерактивности окружающей среды — важнейший элемент в механике нашей игры», — говорит Аштон Андерсен, руководитель проекта. И тут же подкрепляет слова конкретными примерами. Dragon Lancer валит деревья и блокирует ими путь — враги, естественно, лезут по стволам, но тут выступает The Caster, который метким файерболом поджигает древесину. В другой сцене дварф-волшебник и Shieldwarrior оказались зажаты в угол внушительной группой врагов. Тогда The Caster превращает ближайших оппонентов в замерзшие статуи, а его боевой товарищ начинает играть в «магические городки»: бросает свой щит в статуи, а те ледяными снарядами поражают толпы наседающих врагов. Такого, признаться, мы в RPG еще не видели.

Естественно, в игре особое внимание будет уделено режиму совместного прохождения кампании, где тремя остальными героями будет управлять не компьютер, а ваши приятели.

Однако LightSpire: Fortune's Web — не только брутальный ролевой экшен с упором на групповые упражнения. Это еще и большой проработанный мир, который, судя по всему, будет интересно исследовать. Рассказывает Аштон Андерсен: «Игра достаточно линейна, и периодически мы потребуем от вас четкого выполнения конкретных действий, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Но помимо этого здесь будет множество открытых локаций, где игрок может свободно путешествовать и выполнять задания в любой последовательности. Есть также города с пабами, тавернами и гостиницами, где вы вольны общаться с местными жителями и браться за выполнение побочных квестов. Игрок даже сможет посещать библиотеки, изучая историю, биографию каких-то персонажей и выясняя, как победить некоторых врагов».

■■■

Одним словом, LightSpire: Fortune's Web выглядит крайне перспективно. Лучшая PC-технология, интерактивные декорации, понятная ролевая система, серьезный кооперативный экшен — внушительные аргументы для всех поклонников **«Готики»** и «Обливиона».

Многое, конечно, еще не доработано, по поводу некоторых аспектов (в частности, баланса между мультиплеером и синглом) авторы пока не определились сами. Нет и издателя. Но у Lukewarm Media есть силы и желание довести задуманное до конца и выпустить игру в 2010 году. А главное — есть поддержка со стороны **Crytek**, которые, по словам Аштона Андерсена, видели наработки, остались всем довольны и теперь активно помогают продвигать проект. Это, конечно, еще не гарантия, но мы почему-то уверены в самом светлом будущем LightSpire: Fortune's Web. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Crysis плавно превращается… в элегантную RPG, где четверо героев, используя интерактивное окружение, вместе бьют неприятеля, а на досуге посещают библиотеки.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

The Path

Линар Феткулов

жанр: Арт-игра
издатель: не объявлен
разработчик: Tale of Tales
похожесть: The Graveyard, The Endless Forest
мультиплеер: отсутствует
сайт игры: tale-of-tales.com
дата выхода: весна 2009 года

Сказка про Красную Шапочку настолько прочно вошла в современную культуру, что ее изначальный смысл давно затерялся среди всевозможных готических аллегорий. Какая бабушка, какие пирожки!? Мужчина-волк. Женщина в красном. Трагическая развязка. «Братья Гримм» Терри Гиллиама начинаются с расследования убийства «шапочки». В аниме «Оборотни» она — террористка, которая вместо выпечки носит в котомке бомбы и соблазняет депрессивного солдата. В классическом мультфильме сороковых годов Hot Riding Hood она в клубе танцует стриптиз, а волк, соответственно, воет от страсти и колотит стулом по столу. А в интерактивном хорроре **The Path** «шапочек» сразу шесть, и у них есть одна задача — умереть.

Дорога из желтого кирпича

В свое время мы называли The Path «квестом». Полтора года назад термин «арт-игра» еще не вошел в употребление, а по-другому этот проект определить было нельзя. The Path — бескомпромиссный интерактивный арт-хаус. Про такие проекты обычно говорят: «У него высокий порог вхождения». В случае с The Path порог не то чтобы высокий. Он, как бы это сказать, немного в стороне от двери. Это очень, очень специфическое произведение, авторы которого отрицают все привычные игровые каноны, включая геймплей.

Его создатели — Майкл Самин и Ория Харви из бельгийской студии **Tale of Tales** — важные для современных арт-игр фигуры. Два их последних проекта — **The Endless Forest** и **The Graveyard** — наделали много шума даже за пределами игровой индустрии. Журнал Esquire, например, рекомендовал ознакомиться с The Graveyard наряду с походом в кино или прослушиванием концерта.

Обычно мы просим не читать дальше, если вы заинтригованы, но в данном случае лучше как раз ознакомиться с комментарием, иначе сложно понять замысел The Path. Кроме того, как говорят сами авторы, если смысл этой затеи можно было бы передать словами — ее не стоило делать вовсе.

Итак, есть шесть девушек в возрасте от девяти до девятнадцати лет, нам предстоит выбрать одну. Игра начинается у тропинки, ведущей к дому бабушки. Задача — принести ей пирожки. Тропа окружена лесом, и, как только стартует действие, на экране загорается внушительных размеров надпись: «Не сворачивай с тропы!» Вняв полученной инструкции, мы строго по прямой проходим путь до бабушкиного дома, заходим внутрь, в полуинтерактивном режиме поднимаемся на второй этаж, видим пожилую родственницу, а затем — надпись «Миссия провалена».

Подобные кадры стоит показывать всем, кто пытается сказать про The Path что-то нелестное.

В лесу живет девочка в белом, символ невинности. Она будет хватать вас за руку и вести обратно, на тропу. В финале и ее платье окажется испачкано красным.

Robin

Robin в переводе с английского — «малиновка», т.е. красная птица. Младшая из шестерых, очень жизнерадостный и подвижный ребенок. Любимый зверь — волк. Ее прототип — ни много ни мало — дочь Майкла! Ее наряд — классическая одежда Красной Шапочки — плащ с капюшоном.

Rose

Строгость — ключевая черта ее образа. Обдумывая ее внешний вид и характер, Tale of Tales прежде всего ориентировались на психоделическое аниме Serial Experiments Lain. Любители сериала без труда заметят тот же отстраненный взгляд и сходство причесок.

Ginger

Ginger — в переводе с английского не только «имбирь», но и «рыжая». Авторы называют ее «boyish girl», в русском языке сложно найти более подходящий перевод, чем грубоватое слово «пацанка». Главный ориентир — Матильда из фильма «Леон».

Ruby

Ruby — рубиновый цвет. Негласный символ The Path и, по нашему скромному мнению, самая оригинальная из всех девушек. Разработчики зовут ее goth girl, но блузка в розовую полоску позволяет нам предположить, что Ruby — все-таки эмо. Никто не знает, почему она носит ортопедическое устройство. Как она сама говорит, потому что чувствует боль.

Carmen

Кармен — это, как правило, красное платье. Как признаются Tale of Tales, это самый неоригинальный образ — «просто сексуальная красавица, которая есть в каждой игре». Как ни странно, именно ее модель оказалась самой неудобной для анимирования.

Scarlett

Скарлет — алая. Старшая из шестерых, в стартовом меню ее изображают говорящей по телефону. По замыслу она должна напоминать героинь фильмов Ингмара Бергмана, особенно образы Лив Ульман.

Tale of Tales намеренно вводят нас в заблуждение. Им нужно, чтобы игроки почувствовали, что они нарушают правило. С тропы *надо* свернуть. И здесь начинается бесконечный лес (бесконечный потому, что он, натурально, зациклен, у него нет конца). В случайном порядке там разбросаны странные объекты: пенек с воткнутым ножом, старая ванна, двухголовый плюшевый мишка — каждая из девушек по-своему реагирует на них, мысли «шапочек» мы узнаем при помощи субтитров.

Еще в лесу есть шесть уникальных локаций, где героинь поджидают волки: у каждой свой особенный кавалер. Не раскрывая всех карт, скажем, что один из волков представляет собой парящее над озером облако, другой предстает в образе женщины-пианистки, третий — огромный уродливый оборотень. Нужно самому подойти к «волку», самому начать с ним общение, после чего игра тезисно продемонстрирует вам результат разговора. Наш абсолютный фаворит — ролик о девятилетней Робин и ее волке-оборотне. Девочка подойдет к чудовищу, залезет ему на спину, и вместе они сделают пару кругов по заброшенному кладбищу.

В следующую секунду девушка просыпается лежащей в нескольких метрах от бабушкиного дома. Льет дождь, наша героиня, потупив голову, проходит остаток пути, заходит внутрь, после чего мы видим еще один ролик — сцену ее смерти. Никакой кровищи или нарочитого садизма, но нам ясно дадут понять, что Красная Шапочка мучительно погибает. Потом те же действия следует повторить еще пять раз.

Все.

Зачем тебе такие большие зубы?

Журнал «Игромания» всегда приветствует оригинальные идеи, но даже в нашем коллективе возникли разногласия по поводу творчества Tale of Tales. Главная особенность компьютерных игр — геймплей, он всегда во главе угла, не так ли? The Path бросает вызов самому устройству игры, она использует интерактивность исключительно в качестве выразительного средства. Можно без труда обвинить The Path в надуманности, неуместной жестокости и бессмысленности (носиться по лесу, копаясь в пространных текстах, — это, мягко говоря, скучно). Однозначно оценить The Path не позволяют два факта.

Во-первых, это потрясающе продуманная и очень проникновенная работа. Героини не говорят ни слова, их характеры, помимо мыслей, выражены в походке и жестах (самая старшая, Скарлет, двигается статно и грациозно, но не вальяжно; юная Джинджер несется вперед сломя голову, словно мальчишка; рефлексирующая эмо-кид Раби так и вовсе хромает, ее левая нога закована в ортопедическое устройство).

Во-вторых, это один из немногих на сегодня проектов, который использует интерактивность для диалога с игроком. Посыл вполне конкретен: в жизни можно идти по прямой, но тогда существование станет невыносимо скучным. Можно свернуть с тропы, встать на путь соблазнов, поддаться им. Но тогда вас ждет роковой финал. Такова позиция Tale of Tales, именно поэтому они сделали момент гибели столь ужасным — чтобы игрок не относился к ней как к чему-то локальному, чего можно избежать, нажав кнопку загрузки.

Уникальность The Path в том, что она использует структуру игр как способ донести свою идею. В играх всегда есть *цель миссии*, Tale of Tales иронично и в то же время довольно жутко обыграли этот момент. Сказать о том, что запланированный итог нашей жизни и ее главное событие — это разные вещи, что общепринятые цели могут оказаться бессмысленными, — так, как это сделала The Path, невозможно ни в одной книге и ни в одном фильме.

* * *

Если вы ждете дня, когда игры станут серьезнее, когда их развлекательная функция уступит место смыслу, посланию, то The Path должна стать вашим интерактивным манифестом. Пусть пока подобные проекты сложно воспринимать, пусть все они похожи (**Passage**, **Braid** — мы все время куда-то бежим). Другой альтернативы развлекательным продуктам у нас просто нет.

Будем ждать?

Инъекция чистого экстракта готики — прямо в сердце. Сумбурное, почти лишённое геймплея, но исполненное мощнейшей внутренней энергии произведение.

процент готовности 90%

ИГРОМАНИЯ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ШУТЕРОВ

Шутеры, самый популярный и высокотехнологичный жанр, всегда доминировали надо всеми прочими формами жизни в компьютерных играх. Но последние несколько лет проходят буквально под знаком этого жанра: **BioShock**, **Crysis**, **Left 4 Dead**, **S.T.A.L.K.E.R.** — это так, первое, что приходит в голову.

В ближайшие два года на нас обрушится настоящая шутерная волна. Нас ждут ремейки, сиквелы и долгострои, научно-фантастические шутеры, инди-шутеры и серьезнейшие военные симуляторы. Даже вестерн имеется.

Мы увидим новые технологии (id Tech 5, Chrome Engine 4) и новые экономические модели, побываем на дальних рубежах космоса, в выжженной постапокалиптической пустыне и на серверах с американскими подростками, будем стрелять в людей и чудовищ из (в общей сложности) миллиона разновидностей огнестрельного оружия.

Что бы ни происходило на планете Земля, шутеры были, есть и остаются главной отдушиной человечества, окном в иную реальность, куда на всякий случай заранее направлен пистолет.

Текст: Александр Баширов, Линар Феткулов и Олег Ставицкий

WOLFENSTEIN

Издатель Activision Blizzard **Разработчик** Raven Software **Дата выхода** 10 июля 2009 г.

Игра с обманчиво простым названием **Wolfenstein** — это, извините, сиквел ремейка шутера 1992 года (который в свою очередь — ремейк аркады 1981-го). Чтобы не путаться, игра, о которой мы ведем речь сегодня, — это продолжение **Return to Castle Wolfenstein**, которое разрабатывают большие друзья и подмастерья **id Software** — **Raven Software**. Новые разработчики клянутся в верности идеалам сразу всех предыдущих «Вольфенштейнов», включая **Wolfenstein 3D** (1992) и **Castle Wolfenstein** (1981) двадцативосьмилетней давности.

От всех прочих игр серии новый шутер отличают нелинейность и более активное заигрывание с научной фантастикой. Дан безымянный (хотя есть сведения, что это австрийский Айзенштадт) городок, по которому носятся отряды штурмовиков и противостоящие им повстанцы из общества «Крайсау». Главгерой — вечный Би Джей Блажкович — помогает повстанцам, за что те дают дополнительные квесты и отправляют на самоубийственные миссии. Если маршрут к сюжетно важной точке вдруг проходит прямо через КПП или меж двух пулеметных гнезд, можно лезть на крыши и закидывать нацистов гранатами, прячась за печными трубами. Или наоборот, спуститься в канализацию, где, впрочем, могут встретиться твари похуже фашистских штурмовиков.

Впервые в истории Wolfenstein в игровую механику вмонтированы сверхъестественные элементы. В любой момент можно одним нажатием клавиши уйти из реального мира в иной — в лежащую поверх нашей реальности Вуаль. В потустороннем режиме все враги снабжены аурами, так что их гораздо проще разглядеть. Но что гораздо интересней — в Вуали водятся летающие (!) червяки (!!), собирающие электроэнергию (!!!). Потусторонняя живность охотно контактирует с пулями из реального мира — подорвав одного монстра в Вуали, мы тем самым можем навредить самым обыкновенным фашистам.

В реальности все тоже не так просто: за штурмовиками по улицам топают уберсолдаты, вооруженные сверхоружием и прикрытые броней, работающей на энергии Вуали. Обычными огнеметами, винтовками и пулеметами с ними не справиться — нужно уходить «в сумрак» и пользоваться рапидом. В Wolfenstein привычное нам замедление времени зовется Mire.

Кроме рапида и скачков между измерениями, у Блажковича появятся еще три сверхспособности, которые должны помочь как с истреблением врагов, так и с перемещением по уровням. Зная Raven, это, скорее всего, будут усилитель стрельбы и GPS-карта.

Большая часть игры происходит не в коридорах, а в австрийском городке с готической архитектурой и церковью на главной площади.

Эта испепеляющая и всепроникающая пушка — одна из главных причин ждать новый Wolfenstein.

Самым лучшим видом оружия в игре, несомненно, будет протонный излучатель, легко прошивающий бочки и ящики и оставляющий от фашистов облачка зеленоватого дыма. А самой интересной дизайнерской находкой — аномалии потустороннего мира, помеченные в реальности специальными символами. Если уйти в Вуаль, то на месте такого символа окажется туннель, через который можно пройти или метнуть туда гранату. Наличие скрытых потусторонних проходов усложняет поиск тайников с сокровищами, которые в Wolfenstein придуманы не просто так, а для покупки обычного и потустороннего оружия.

Игра работает на технологии... **Doom 3**, доработанной Raven для нужд **Quake 4**. Физика Havok тоже присутствует. Обещан также мультиплеер с активным использованием возможностей Вуали.

Все это, безусловно, выглядит не как шутер нашей с вами мечты: последнее, что нужно Wolfenstein, — это открытый мир и диалоги. Очевидно, понимая это, **Activision Blizzard** запланировали релиз на середину лета. Так что, если в июле вдруг приспичит пострелять фашистов в параллельном измерении, вы знаете, к кому обращаться. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Как Wolfenstein 3D и Return to Castle Wolfenstein, только на движке Doom 3 и нелинейно**
★ **Можно уходить в Сумрак и оттуда расстреливать нацистов**
★ **Возможны камео меха-Гитлера или хотя бы кибер-Гиммлера**

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Издатель Ubisoft Разработчик Techland Дата выхода Весна 2009 г.

С классической американской культурой почему-то лучше всего получается управляться людям из Восточной Европы, которые говорят по-английски с характерным акцентом. Чехи из **2K Czech** (бывшие **Illusion Softworks**) рассказали лучшую в мире интерактивную историю про итальянскую мафию в Америке, а поляки из **Techland** два года назад прогремели на весь мир со своим безупречным вестерном **Call of Juarez**.

Вестерн — пожалуй, единственный жанр, где все еще приветствуется бережное следование канонам, и с этой точки зрения Call of Juarez был идеальным произведением. Люди, проживающие в городе с труднопроизносимым названием Вроцлав, каким-то непостижимым образом умудрились собрать в одной игре все, что требовалось от шутера про Дикий Запад: пальбу с двух рук, дуэли, салуны, проституток в оборчатых платьях, скачки на лошадях, ограбление поезда. С тех пор мы ждем от Techland две сэндбокс-игры: **Warhound** и **Dead Island**, но они вместо этого анонсировали **Call of Juarez: Bound in Blood** — приквел, выходящий уже этой весной.

Первая часть во многом удалась благодаря одному из героев — преподобному Рэю. Когда он, сжимая в одной руке Библию, а в другой — шестизарядный кольт, поливал врагов свинцом пополам с цитатами из Священного Писания, Call of Juarez казалась лучшей игрой на земле. Стелс-миссии с его неуклюжим племянником в главной роли воспринимались как необходимое зло. Очевидно, понимая это, Techland посвящают Bound in Blood Рэю и его младшему брату Томасу. Действие происходит задолго до событий оригинала, во время Гражданской войны в США: братья сначала скучают в окопах Конфедерации, затем дезертируют и отправляются в Мексику, за сокровищами.

Принципиальное отличие от Call of Juarez состоит в том, что мы сами будем определять, за кого проходить ту или иную миссию. Рэй — классический тяжеловес — лупит с двух рук одновременно, прикуривает динамит от сигареты, отлично пользуется шотганом. Томас — наоборот, предпочитает луки, винтовки и метательные ножи. Кого бы вы ни определили в качестве своего альтер эго, второй герой окажется рядом, под управлением AI. При этом и Рэй, и Томас обладают уникальными способностями (будущий преподобный, например, вышибает двери, а его младший брат может использовать лассо, чтобы забираться на крыши), поэтому в зависимости от выбора игрок увидит одни и те же уровни с разных ракурсов.

Несмотря на то что героев двое, традиционного кооперативного прохождения не предусмотрено — напарником всегда является AI.

Techland всегда потрясающе работают с глубиной резкости кадра.

В 2006 году рапид все еще не казался сомнительным решением в шутере, поэтому в Call of Juarez был так называемый concentration mode — время практически замирало и за несколько секунд можно было уложить сразу трех-четырех врагов. В Bound in Blood появится coop concentration mode, то есть специальный прием, который братья смогут исполнить только совместными усилиями. Области, где такое действие возможно, помечены на уровне специальной иконкой.

Ну и наконец, технология. Bound in Blood работает на **Chrome Engine 4** — одном из немногих движков в мире, который моментально узнается на скриншотах. У игры Techland очень характерный золотистый свет, который обычно получается передать только в кино, на пленке 35 мм. Плюс фирменный трюк поляков — очень плотная атмосфера. У них постоянно что-то роится, взлетает или кружится в воздухе, кадр практически никогда не замирает. Techland, наконец, поняли это, и обещают еще более «живую» картинку: это особенно важно, учитывая, что действие происходит на Диком Западе.

Как и в случае с оригиналом, поляки не тягаются с «большими» — Bound in Blood выйдет этой весной, когда в жанре, предположительно, ожидается штиль. Тем лучше — больше шансов не проглядеть, возможно, один из самых самобытных шутеров этого года. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Приквел Call of Juarez, лучшего интерактивного вестерна на PC**
★ **Дуэли в рапиде, скачки на лошадях и ацтекское золото**
★ **Новая итерация Chrome Engine 4 — технологии с самой «живой» картинкой в жанре**

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Издатель Atari **Разработчик** Starbreeze Studios **Дата выхода** 7 апреля 2009 г.

В 2004 году шведы из **Starbreeze Studios** выпустили лучший в истории человечества шутер по кинолицензии — **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Игра, которую никто особенно не ждал, попала во все возможные топы, получила из рук «Игромании» 9,5 баллов и вошла в золотой фонд жанра. В Escape from Butcher Bay было все: напряженные кулачные бои, отлично поставленные диалоги, нелинейность (игрок свободно перемещался по огромной тюрьме, выполнял сторонние квесты и т.п.), сильная графика. И конечно, идеальный антигерой — Риддик, единственное во Вселенной существо, связываться с которым в темноте опаснее, чем с Чужим или Хищником.

Пять лет спустя Escape from Butcher Bay, конечно, не выдерживает конкуренции с современными жанровыми представителями (прежде всего графически), поэтому Starbreeze взялись за производство ремейка, который сначала оброс новыми уровнями, а затем и полноценной сюжетной кампанией. Сегодня **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** — это полноценный сиквел со всеми вытекающими.

Место действия продолжения — огромный корабль пиратов-работорговцев. Риддик бродит по темным отсекам, вооруженный только заколкой пиратской капитанши (ее озвучивает Мишель Форбс из Battlestar Galactica). События новой кампании начинаются сразу после окончания старой, так что оригинал в любом случае стоит пройти еще раз: морально подготовиться, войти в обстановку, почувствовать себя Риддиком.

Структура корабля похожа на структуру Butcher Bay: есть хаб (в данном случае — рынок), от которого мы ходим в грузовой и перерабатывающий отсеки, главные доки и к гравитационному генератору. Задания похожи: убить пирата и принести золотой зуб в обмен на код к шкафчику с оружием, например.

Главный новый противник (действительно, сколько можно резать наемников?) — дроны в противогазах, которыми дистанционно управляют пираты. Убивать их надо красиво: таимся в темноте, подкрадываемся сзади, вырываем пучок проводов из затылка, хватаем труп и используем его в качестве живого щита и пулемета (стреляем из встроенного в руку дрона оружия) одновременно. Трупу можно найти много полезных применений: выбить стекло, заклинить вентилятор... На поздних уровнях Риддик тоже сможет управлять дронами — их не жалко.

Технология осталась прежней, но Starbreeze перерисовали все текстуры и разработали новый набор спецэффектов.

Приготовьтесь с завидной регулярностью вырывать этим миловидным ребятам провода из затылка.

Механика переехала практически без изменений: нападать на ничего не подозревающего противника лучше всего в темноте, сзади. Любимое оружие — кривые ножи, по которым теперь будет стекать *кровища*. Если ножей нет, можно обойтись голыми руками: есть блоки, захваты (в оригинальной игре можно было очень лихо перехватить вражескую руку с заточкой у самого горла Риддика), появились специальные кастеты с лезвиями.

По подсказке Вина Дизеля (который часто бывает в Швеции, дружит с разработчиками и дает полезные советы) добавлены многопользовательские режимы: стандартный дефматч (зэки против охранников), вариация Capture the Flag и уникальный режим Pitch Black. В последнем один игрок берет на себя роль Риддика, а шестеро других наряжаются солдатами, вооружаются до зубов в единственной освещенной комнате и идут ловить Вина Дизеля в темных коридорах. С фонариками.

Ну и последняя хорошая новость — кампания Escape from Butcher Bay прилагается в качестве бесплатного бонуса. Так что если вы в свое время пропустили один из лучших шутеров последних десяти лет, то наверстать упущенное получится уже этой весной. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Ремейк лучшего в мире шутера по кинолицензии**
★ **Заточка в бок и свернутая исподтишка шея как главные средства борьбы с врагами**
★ **Многопользовательский режим про прятки в темноте**

BORDERLANDS

Издатель 2K Games Разработчик Gearbox Software Дата выхода 2009 г.

Помимо **Aliens: Colonial Marines**, **Gearbox Software** занимается **Borderlands** — смело задуманным шутером с серьезным RPG-уклоном. Сюжет выдающийся: на планете Пандора ищут сейф с технологиями иной цивилизации, обломки разбитого звездолета которой уже успели изменить ход истории человечества. Появились телепортация и сверхмедицина, из материи штампуют любые объекты (в основном смертоубийственные), сама Пандора населена враждующими фракциями, птеродактилями и бронированными крысами. Остальные подробности можно подсмотреть в **Fallout 3** или взятой наугад книжке любого русского фантаста: фракция «Багровое копье», живущая в крепости и использующая секретные военные технологии, мутанты-телепаты, появившиеся среди людей в результате контакта с инопланетными технологиями, и тому подобное.

Для описания Borderlands используются лучшие ключевые слова: мутанты, монстры, пушки и тачки. Ах да, и еще Diablo.

Главный аттракцион в Borderlands — не сюжет и даже не сеттинг (игра стартует после семилетней зимы на Пандоре, когда наступает лето и новые формы жизни постепенно пробуждаются ото сна), а случайная генерация всего и вся. В качестве главного источника вдохновения у Gearbox Software значится... **Diablo**: в Borderlands алгоритмически задаются карты (кроме основных городов и дорог между ними), расположение врагов и содержимое каждого сундука. Всего в игре будет порядка 600 000 разных огнестрельных единиц, не считая дополнительных 100 000 экземпляров инопланетного оружия и 500 000 вариаций брони и снаряжения.

Глядя на этот скриншот, помните, что второго такого оружия за всю игру может и не найтись.

Стволы различаются калибром, уроном, конструкцией, внешним видом и фирмой-изготовителем. Есть оружие, самостоятельно генерирующее патроны, есть ружья, стреляющие дротиками, и ружья, стреляющие кислотой, есть револьвер с гигантским барабаном на два патрона с дробью, есть всевозможные прицельные рамки, прицелы и целеуказатели. Проблем с боеприпасами в мире, где освоена генерация объектов из свободной материи, практически не возникает. Для организации вашего арсенала предусмотрен storage deck, по образному выражению разработчиков — «что-то вроде айпода, где вместо MP3 — оружейные единицы».

В Borderlands регулярно придется преодолевать внушительные расстояния, для чего придуманы багги, драгстеры и мотоциклы. Средства передвижения тоже можно изменять по своему вкусу: регулировать тип гусениц, внешний вид, раскладку оружия, вешать броню. Большинство машин рассчитаны на четырех человек, потому что Gearbox с самого начала разрабатывали игру для кооперативного прохождения. Можно будет свободно пройти до середины свою кампанию, запрыгнуть к другу, получить от него вещи, покачаться вместе, а потом вернуться и продолжить собственную историю прокачанным персонажем. Все как в Diablo.

Современному человеку Borderlands проще всего описать как мини-MMORPG: вечные ролевые проблемы «что продать», «что купить», «во что одеть» и «куда пойти» имеет смысл решать вместе с друзьями. Персонажей будет как минимум три, и они тоже идеально укладываются в MMORPG-классификацию: хантер (владелец инопланетного пета), военный-танк (специалист по медицине и тяжелой артиллерии) и телепатка-саппорт (умеет ставить «темпоральные пузыри» — ауры, замедляющие врагов и ускоряющие друзей). Ну и наконец, структура. Borderlands — это классические Diablo-города (в них происходит наем NPC, купля/продажа вещей, а также прокачка персонажа в специальных терминалах) и случайно сгенерированное все остальное (пустоши, пещеры, горы).

То, что Gearbox умеют делать игры, в которых нужно много палить от бедра, — мы, безусловно, знаем (см. серию **Brothers in Arms**). А вот смогут ли они поженить свой любимый жанр с классическим Diablo, станет ясно, надеемся, в этом году. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Более 600 000* единиц огнестрельного оружия!**

★ **Рандомайзинг врагов, окружающей среды и экипировки персонажей**

★ **Езда и отстрел агрессивной флоры и фауны на гигантских соляных пустошах**

* Цифра не окончательная

ALIENS COLONIAL MARINES

Издатель Sega **Разработчик** Gearbox Software **Дата выхода** 2010 г.

Большинство современных научно-фантастических шутеров, экшенов и хорроров (**Dead Space**, **Chronicles of Riddick** или соседние **Borderlands**) обязаны дизайном врагов, оружия и декораций одному великому фильму двадцатитрехлетней давности. Удивительно, что по лицензии Aliens до сих пор не создано ни одной хорошей игры (гениальная серия **Aliens vs. Predator** — это немного не то). В случае с «Чужими» нам нужен серьезный военный симулятор в sci-fi-обстановке. И именно такой игрой заняты сейчас **Gearbox Software**.

Любой другой разработчик удовлетворился бы джентльменским набором из фейсхаггеров, двух-трех узнаваемых локаций (корабль «Сулако», астероид LV-426, корабль Странников), оружия и техники из фильмов. Вместо этого Gearbox рисуют огромный фантастический мир, в котором мы раньше никогда не были. Обещаны миссии на гигантских грузовых кораблях (автопогрузчики!) и в футуристических городах.

Стрелять по Чужим в упор — не самое мудрое решение: в следующую секунду вас обдаст бодрящим кислотным душем.

Бороться с фейсхаггерами предстоит с помощью quick-time-событий.

Да и к содержимому фильмов подход очень тщательный. Дизайном «Сулако» занимается великий концепт-художник Сид Мид (Syd Mead, придумавший внешний вид **Blade Runner** и работавший над **Tron 2.0**) — по собственным наброскам. Декорации, оружие, техника создаются по уцелевшим музейным моделям, и даже в работе со звуковыми эффектами используется кинотека.

Хотя любой современный движок с легкостью изобразит таинственно поблескивающего Чужого, разработчики потратили массу сил на анимацию монстров — тут фильм им ничем помочь не мог, потому что там монстров изображали каскадеры в резиновых костюмах. В результате получились гордые и красивые твари — некрупный Чужой из первого фильма, Чужие-солдаты из второго, фейсхаггеры (с эмбрионом внутри не очень-то повоюешь!), дроны улья, королева. Очень долго подбирали шейдер для убедительной эмуляции капающей из ощеренной пасти ядовитой слюны — в жилах Чужих по-прежнему течет кислота.

Шутер в первую очередь консольный: малый размер группы (четыре морпеха), сплит-скрин кооператив на одном экране, контекстно-зависимое управление. При атаках фейсхаггеров появятся даже quick-time events на скорость нажатия кнопок, хотя вместо вульгарных иконок нам будут показывать ненавязчивые цветовые подсказки.

Aliens: Colonial Marines — игра про совместное выживание небольшой, но сплоченной группы космических пехотинцев. Как и в фильме, каждый член отряда имеет свою специализацию: мы будем баррикадироваться в недрах базы колонистов, ставить автоматические турели (как в режиссерской версии «Чужих»!) и заваривать двери перед носом у монстров. А когда запищит датчик движения — одной и той же контекстно-зависимой кнопкой отдавать тактические приказы напарникам.

Кстати, о датчиках — согласно последней моде, никаких индикаторов на экране не будет, данные выводятся непосредственно на приборы смартгана или импульсной винтовки, а при использовании «Ремингтона» придется, видимо, считать патроны.

Сценарий Colonial Marines сочинили Брэдли Томпсон и Дэвидд Уэддл, ответственные за сериал Battlestar Galactica, действие происходит после событий третьего «Чужого», т.е. события «Чужого-4» игнорируются.

А теперь — печальная новость. Буквально в день отправки номера в печать компания SEGA анонсировала **Aliens vs. Predator 3**, и вместе с этим объявила, что Aliens: Colonial Marines (а также **Aliens RPG**, которую делают Obsidian Entertainment) появятся не раньше 2010-го года. Верим, надеемся, ждем. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Серьезный тактический шутер по лицензии классических «Чужих»**
★ **Команда из четырех специалистов, каждый из которых управляется одной контекстно-зависимой кнопкой**
★ **Кооперативная сеча с Чужими: до четырех игроков одновременно**

BATTLEFIELD HEROES

Издатель Electronic Arts **Разработчик** EA DICE **Дата выхода** Лето 2009 г.

Вместе с **Battlefield Heroes** серия Battlefield расстается со всякими претензиями на реализм: упрощенная мультипликационная графика, карикатурные персонажи с квадратными челюстями, две карты и три ярко выраженных класса... При этом продюсеры находят в себе силы отрицать явное сходство игры с **Team Fortress 2** (которая в этом году заметно расширится).

Самое существенное отличие — вид от третьего лица, со спины мультяшных солдатиков, — придумано в первую очередь потому, что персонажи подвергаются тщательной кастомизации. Сначала в редакторе, потом — полученными за победы вещами и, наконец, через микротранзакции реальными деньгами. Но управляется и играется Battlefield Heroes как шутер от первого лица.

Сама игра совершенно бесплатна, экономическую модель в **Electronic Arts** называют Play 4 Free — большая часть денег должна идти от рекламы на сайте. Разработчик с издателем клянутся, что реклама присутствует только в заставках, а поля сражения не будут загажены баннерами. Купленные за деньги вещи не должны давать игрокам никаких геймплейных преимуществ над другими игроками.

Системные требования предельно низкие (1 ГГц, 512 Мб памяти, 64 Мб видео), как и требования к личным способностям игроков. EA (несколько позже, чем **Valve**), наконец, поняли, что в онлайновые шутеры рвется огромная масса людей, элементарно не умеющих стрелять.

Сражаются две абстрактные армии: красные с синими, или национальная с королевской, или «почти нацисты» с «почти союзниками». Время респауна сокращено с 15 секунд до пяти, точку зарождения выбирать нельзя: специальная Intelligent Spawn System забрасывает игроков как можно ближе к гуще событий. Победы и поражения фиксируются на глобальной карте Theater of War, в конце недели подсчитывается общая площадь завоеванного и участники обеих армий получают игровые деньги по заслугам.

Класса три: солдат, пулеметчик и коммандос, каждый объединяет в себе по два-три класса из Team Fortress 2. Например, коммандос — это комбинация из снайпера и шпиона (минимальное здоровье, умение становиться невидимым, снайперская винтовка и отравленный кинжал). Солдат — средний сбалансированный класс, в определенных обстоятельствах способный брать на себя функции медика. Врачевателя как классовой единицы в Battlefield Heroes нет — все персонажи лечатся автоматически с течением времени.

Поскольку это Battlefield, в боях используется тяжелая техника. У каждой армии — по три вида транспорта: танки, джипы и самолеты, слегка напоминающие реальные американские и немецкие прототипы времен Второй мировой. Главный враг бронетехники — пулеметчик (у него, помимо пулемета, есть фаустпатрон), но с целью балансировки в игру введены мины, с помощью которых представитель любого класса может подорвать абсолютно любой танк. Самолеты тоже можно сбивать из любого вида оружия.

Собираясь на битву, можно взять одно или несколько особых заданий: за их выполнение дают valor points и hero points. Первые тратятся на открытие новых миссий, вещей и оружия, вторые — на новые спецспособности персонажа. За настоящие деньги (в игре они называются Battlefunds) можно покупать только одежду и безобидные забавные вещи вроде нового победного танца.

Одна из двух готовящихся к запуску карт (Seaside Skirmish) ориентирована на столкновения с использованием всех видов боевой техники, другая (Victory Village) — на пехотные дуэли. Каждая карта рассчитана на 16 человек. Как и Valve, EA DICE обещают внимательно прислушиваться к мнению игроков и, исходя из их пожеланий, добавлять классы, карты, оружие. Лобовое столкновение Team Fortress 2 и Battlefield Heroes назначено на это лето. Повоюем! ★

Battlefield Heroes сделает легитимной возможность прокатиться на крыле самолета (этот неофициальный трюк используют многие игроки в Battlefield 1942).

Несмотря на казуальный внешний вид, EA DICE утверждают, что Heroes — самый глубокий Battlefield серии.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Анимационный многопользовательский Battlefield от третьего лица с кастомизацией персонажей, скиллами и бронетехникой**
★ **Минимум карт и классов — при максимуме баланса**
★ **Игра бесплатна, почти без рекламы. За деньги приобретается моральное, а не игровое преимущество**

OPERATION FLASHPOINT 2 ★ ARMA 2

Издатели Codemasters/505 Games **Разработчики** Codemasters/Bohemia Interactive Studio **Дата выхода** Весна 2009 г.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising и **Armed Assault 2** — реалистичные военные симуляторы для более-менее подготовленной аудитории.

ArmA 2 — прямой сиквел Armed Assault и оригинальной Operation Flashpoint, его разрабатывают ветераны жанра, чехи из **Bohemia Interactive**. Игра работает на технологии Real Virtuality 3 (которая, как не устают подчеркивать авторы, применяется в реальных программах подготовки солдат), и в нее наверняка нельзя будет играть без установки двух-трех патчей и минимум одного мода.

Operation Flashpoint 2 — совершенно новая игра от новой команды разработчиков, функционирует на движке Ego (см. его в **Colin McRae DiRT**). Dragon Rising позиционируется как продукт более доступный и коммерческий, с чекпойнтами и очень простым управлением. Покупать наверняка придется обе.

Operation Flashpoint 2 на скриншотах дает голливудской милитари-красоты…

Место действия Operation Flashpoint 2 — остров Скира у берегов Японии, где в битве за нефтяные ресурсы сошлись американская морская пехота и китайская армия. Предусмотрена кампания только за США, но Codemasters не исключают, что русский сценарий можно будет купить после релиза в качестве DLC.

Ранения в Dragon Rising отслеживает специальная Catastrophic Body Damage System. Codemasters говорят, что в разработке игры им помогали отставные и действующие морские пехотинцы и что они просто обязаны показать, что может сделать с человеческим организмом очередь из пулемета калибра 12,7 мм. Гранаты, как и в жизни, не убивают, а наносят осколочные ранения в незащищенные участки тела — кровь нужно останавливать комплектами первой помощи. Если оторвет руку или ногу — игра окончена, при любых других ранениях можно попробовать доковылять до ближайшего чекпойнта.

…в то время как авторы Armed Assault 2 ставят на суровую славянскую правду жизни.

Учитывая такой подход к обсчету попаданий и повреждений, для выполнения боевой задачи нужно будет выбирать правильное оружие и заряжать его правильными боеприпасами. Например, снайпер специально для выстрела в голову может зарядить винтовку пулей с экспансивным углублением.

Технику можно отбирать как у врагов, так и у гражданских лиц, при этом обязательно надо принимать во внимание ландшафт, а тут и побережье, и холмы, и поля-леса, и даже спящий вулкан. При выполнении миссий в ход пойдут заградительный огонь, обходы с флангов и даже методы морального устрашения.

Armed Assault 2 предлагает побывать в измученной политическими конфликтами Черноруси, где отряд из пяти морпехов сражается с армией сепаратистов. Пейзажи срисованы с чешской сельской местности, в лесах водятся олени, кабаны, одичавшие собаки и прочая живность, полезную информацию о повстанцах можно будет получать у чернорусских бабушек (если в группе не убьют переводчика). Когда рядом свистят пули, оружие в руках начинает трястись и становится трудно целиться, подстреленного товарища можно взвалить на плечи и тащить на себе (он и от вражеского огня неплохо прикрывает). Всю прихотливо ветвящуюся кампанию можно будет пройти в кооперативном режиме, а в качестве главного развлечения обещаны прыжки с парашютом на предельных высотах.

Сейчас очень сложно ткнуть пальцем и назвать в этой, безусловно, увлекательной дуэли победителя. Codemasters бравируют бюджетом, масштабом и сэндбоксом. Bohemia Interactive явно берут нюансами: общение с бабушкой в серьезном военном шутере — интригующая экзотика. Победит, хочется верить, дружба. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Два интерактивных и реалистичных репортажа с места боевых событий:**
★ **доступный простому человеку военный симулятор с интересным подходом к обсчету повреждений (OFP 2)…**
★ **…или хардкорный симулятор с нелинейной кампанией и психологических эффектов (ArmA 2)**

RAGE

Издатель Electronic Arts **Разработчик** id Software **Дата выхода** 2010 г. (предположительно)

Впервые с 1996 года **id Software** работают над игрой без порядкового номера. Как говорит патриарх PC-гейминга Джон Кармак, очень приятно делать вещь, о которой никому ничего не известно, которую не будут долго и мучительно сравнивать с предыдущей частью и ныть на форумах, что «id испортилась» и что «раньше было гораздо лучше».

С **Rage** Кармак также впервые ступает не неизведанную территорию. Его новая игра — это шутер пополам с аркадными гонками по пустынным постапокалиптическим (причина катаклизма — комета) пейзажам. Мы участвуем в перестрелках пешком и на колесах, состязаемся в гонках без оружия на изолированных трассах, верхом на багги обследуем игровой мир и спускаемся в пещеры для отстрела мутантов. Главный дизайнер игры Тим Уиллитс настаивает, что Rage нельзя назвать RPG, но — с мутантов можно собирать вещи, тащить их в город, продавать, а на вырученные деньги апгрейдить машину. Будут схемы, по которым, собрав все необходимые запчасти, можно конструировать оружие.

Игра использует новый движок **id Tech 5** — и это первый шутер id, действие которого разворачивается преимущественно под открытым небом. Для реализации обширных пространств используется последнее изобретение Джона Кармака — технология MegaTexture. Ее смысл, если коротко, в следующем: пустыню изображает одна гигантская текстура разрешением 128 000 x 128 000 пикселей, загружаемая в память видеокарты по мере надобности. Плюс, конечно, сложные комбинированные тени и полный набор современных спецэффектов.

Если с шутерной составляющей Rage все более-менее ясно, то вот с гоночной — нет. Известно, что гонки будут аркадными, что на машины можно ставить оружие, что во время заездов на трассу будут выкатываться горящие бочки, что перед стартом можно брать дополнительные миссии (например, уничтожить определенную машину). В официальные чемпионаты не пустят, пока мы не найдем спонсора, а спонсор наверняка потребует выполнить квест в другом городе.

Больше всего проблем у id обнаружилось с физикой автомобилей: с одной стороны, они должны быть очень верткими, чтобы участвовать в дефматче на колесах, с другой — во время гонок без оружия слишком быстрые повороты приведут к заносам и вылету с дистанции. В итоге поведение машины будут незаметно корректировать при переходе от пустыни к гонкам (иная подвеска, иное сцепление с поверхностью), потому что оказалось невозможно сражаться и побеждать в соревнованиях при использовании одной и той же физической модели.

Езда и открытые пространства пока что существуют только на словах: картинки из Rage сплошь демонстрируют мутантов в катакомбах.

Удивительно, но время, когда в скриншоты из новых игр id Software верилось с трудом, похоже, прошло.

Традиционно id лучше всего даются игры с предельно простыми правилами и минимумом предисловия. Но студия проявляет все больший интерес к сценарию: сначала **Doom 3** с его PDA, теперь вот **Doom 4** (которому наняли настоящего живого сценариста) и Rage со сложным разветвленным сюжетом. В программе: враждующие фракции, бандитские кланы, мутанты, тоталитарная организация, с которой мы вплотную столкнемся в последней трети игры.

Авторы открещиваются от понятия «игра-песочница»: все квесты в Rage четкие, прямолинейные, гоночные миссии можно выполнять и на чужих, спонсорских, машинах, но рано или поздно игрок найдет собственный автомобиль и уже не расстанется с ним до самого конца игры.

Ну и наконец, в Rage не будет дефматча в привычном понимании: обещают многопользовательскую резню пополам с гонками. То есть Кармак последовательно отказывается от всего, что составляло фирменный почерк id: подземелий, вечной ночи, закрытых пространств и классических мультиплеер-режимов. Остается главное — технологии и репутация. Которую авторы с удовольствием подтверждают: в этом году Rage точно не выйдет. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Первая оригинальная игра id с 1996 года**
★ **Гонки, квесты (!) и исследование постапокалиптического мира**
★ **Новый движок id Tech 5 в действии**

SECTION 8

Издатель SouthPeak Interactive **Разработчик** TimeGate Studios **Дата выхода** 2009 г.

Section 8 — научно-фантастическая вариация на тему 101-й воздушно-десантной дивизии времен Второй мировой — больше всего напоминает sci-fi-версию **Medal of Honor: Airborne**. Головорезы из Section 8 смутно понимают разницу между десантированием и орбитальной бомбардировкой: всякая высадка начинается на высоте четырех с половиной километров, а перед приземлением совсем необязательно включать антигравитационный тормоз. Как следует разогнавшись, боец может притвориться метеоритом и пробить собственным телом какой-нибудь танк. Остаться в живых ему при этом позволит сверхтехнологичный бронированный экзоскелет.

Во время нашего первого знакомства с игрой мы, оказывается, не уловили тонкий сарказм в ее названии. Section 8 — так, помимо всего прочего, именуется принятая в армии США справка о, цитируем, «умственной непригодности к военной службе». В данном случае имеется в виду, что только насквозь отмороженные люди могут добровольно пойти служить в 8-ю бронепехотную армию.

Противоборствующих сторон две: группировка Arm of Orion и, собственно, Section 8, элитные правительственные войска. Тут не существует гиперпространства и сверхскоростных путешествий, потому контроль за своими удаленными колониями государство осуществляет с огромными задержками. Этим и воспользовались Arm of Orion: тщательно спланировав операцию, они захватили сразу несколько планет. Пока подоспела помощь в лице бойцов Section 8, агрессоры успели отстроить мощные оборонительные сооружения и приготовились встретить десант во всеоружии. Главного героя зовут Алекс Корд, со своим отрядом он прибудет на одну из захваченных планет, не подозревая о засаде. Его задача — выяснить, почему с колонией пропала связь.

Внешне Section 8 подозрительно напоминает курортную версию Unreal Tournament 3. Неудивительно — технология у них общая.

Если на вас вдруг упала круглая тень, которая стремительно сокращается в диаметре и сопровождается характерным свистом, знайте — это не к добру.

TimeGate Studios (авторы двух аддонов к **F.E.A.R.**) ничуть не скрывают, что ставка сделана на мультиплеер. Вместо захвата конкретных критических точек нас ждет удержание целой территории: за каждый отвоеванный участок земли игроки получат вознаграждение в виде так называемых реквизиционных очков, которые можно будет потратить на вызов всевозможных подкреплений.

И вот тут начинается кое-что интересное. Дело в том, что подкрепления падают прямо с небес. Помимо типичной техники, на помощь бойцам могут сбросить продвинутый тяжелый экзоскелет или четырехместный танк, где для каждого пилота предусмотрено уникальное орудие. Кроме того, можно выстроить свою собственную систему ПВО, которая будет сбивать вражеских десантников прямо на выходе из плотных слоев атмосферы.

Многое в битве будет зависеть от экипировки солдата. Перед высадкой нам позволят выбрать вооружение бойца, а также добавить ему специальные модули. Среди активных апгрейдов выделяются наплечный миномет (!) или, скажем, ремонтное устройство, которое восстанавливает броню. Пассивные модули увеличивают скорость передвижения или повышают мобильность реактивного ранца. Казалось бы, ничего особенного в этих инсталляциях нет, если бы не одна тонкость: каждый модуль в игре устанавливается не в, а *на* бронекостюм. То есть его прекрасно видно и при желании его можно сбить метким выстрелом, лишив противника всех бонусов. Чтобы нагляднее представить глубину конфуза, вообразите, что в RPG вы только что примерили на персонажа какое-нибудь редкое кольцо «+50 к броне», а его стрелой сбили прямо с пальца. Уже за такое издевательство над врагом Section 8 можно ждать с нетерпением.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- ★ Научно-фантастическая борьба за обширные территории
- ★ Возможность десантироваться с высоты в четыре с половиной километра и припечатать кого-нибудь при посадке
- ★ Врагу в прямом смысле можно отстрелить все бонусы

ZENO CLASH ★ MERCHANTS OF BROOKLYN

Издатели **Не объявлены** **Разработчики** **ACE Team/Paleo Entertainment** **Дата выхода** **Весна 2009 г.**

Инди-разработчики освоили передовые технологии и планируют внести в этом году посильный вклад в судьбу жанра с помощью двух диких, но симпатичных игр.

Первым пунктом идет **Zeno Clash**, чилийский панк-файтинг от первого лица, демоверсия которого очень удачно пришла в редакцию как раз в тот момент, когда мы затеяли обзорную шутерную экскурсию. Для тех, кто слышит это название впервые, напоминаем, что это история о злоключениях юноши Гэта, обладателя обширного семейства: среди братьев и сестер есть представители различных рас и даже биологических видов. Вместо двух родителей — одно жуткое чудовище Папомама. Сородичи не перенесли вероломства Гэта (он оставил их ради участия в сомнительной организации Корвид свободы) и бросились в погоню.

Если коротко — в двух наших прежних разговорах **ACE Team** ни разу не солгали, демоверсия подтвердила каждое их слово. Боевая система приятно удивляет. Zeno Clash ловко вписывается в нишу между благородным фехтованием **Dark Messiah of Might and Magic** и садистским мордованием врагов из **Condemned**. Драки тут — это разудалый молодецкий мордобой. Благодаря непревзойденной лицевой анимации **Source Engine** удар кулаком по лицу превращается в главную игровую достопримечательность. Более достоверные ощущения можно *получить* только вечером в спальном районе вашего города.

Схватки получились невероятно захватывающими. Основа системы — выбор атакующей руки. Враг бьет левой — значит, нужно делать откат вправо. Отпрыгнули не в ту сторону — напоролись на сногсшибательный (в прямом смысле) удар. Если же удалось уклониться, то самое время послать противника в нокаут на контратаке. Враги обучены аналогичным маневрам.

На этих простых правилах держатся уникальные в своем роде кулачные бои, к которым постепенно добавляется холодное и огнестрельное оружие. В битве с боссом-слоном мы орудовали тяжеленной булавой — прежде чем махнуть, нужно было несколько секунд поднимать ее над головой (держа зажатой правую кнопку мыши).

К Zeno Clash пока лишь одна претензия, с которой, вероятно, придется смириться: по качеству исполнения она больше походит на любительскую модификацию, чем на полноценный проект. Картам не хватает детализации, моделям — анимаций, искусственный интеллект периодически впадает в ступор. Тем не менее второй такой игры сегодня просто не существует — у нас уже чешутся кулаки.

Эта милая дама сейчас получит в свою выпирающую челюсть. Героя Zeno Clash не смущает тот факт, что она, вероятно, его родная сестра.

Странно, что этого трюка нет в Crysis, на движке которого сделана Merchants of Brooklyn.

Paleo Entertainment, авторы **Merchants of Brooklyn** (создается на технологии **CryEngine 2**), также поделились свежими подробностями. Они, напоминаем, работают над экшеном от первого лица про клонированного неандертальца Маттео, который живет в затопленном Нью-Йорке будущего. Пещерных людей тут используют в качестве рабской силы и стравливают в боях без правил. Как раз в одном из таких поединков особо свирепый киборг сначала избил нашего героя, а потом громадной ржавой бензопилой ампутировал ему руку. Доктора отчего-то не стали выводить нового, здорового неандертальца — они спасли Маттео, а вместо отрезанной конечности приладили ему новую, биомеханическую. Вокруг нее и будет закручен местный геймплей.

Во-первых, чудо-рука умеет, натурально, стрелять. Она же может жечь огнем, бить током или плеваться радиоактивной жижей. Во-вторых, ей можно наэлектризовать любой подручный предмет, превратив его в гранату. Более того, импровизированные снаряды можно делать из останков ваших врагов! Выходит такой непрерывный цикл: взорвал врага, поймал на излете его голову (ногу), метнул в следующего противника, повторил процесс сначала. Смех смехом, а нас, похоже, ждет клон **BioShock** с хамоватым юморком. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Два самых технологичных инди-шутера на 2009 год**

★ **Панк-файтинг от первого лица с уникальной боевой системой (на движке Source)**

★ **Постапокалиптический файтинг про неандертальца с биомеханической рукой (на движке CryEngine 2)**

DUKE NUKEM FOREVER

Издатель Take-Two Разработчик 3D Realms Дата выхода 20 г.**

Самые свежие скриншоты из игры, открывались в качестве бонусов в недавнем Xbox 360-порте классического Duke Nukem 3D.

Кто бы мог подумать, что 12 лет спустя мы все еще будем рады скриншоту с Дюком и стриптизершей!

Согласно издевательскому списку на сайте ***www.duke.a-13.net***, со дня появления первой информации о разработке **Duke Nukem Forever** в апреле 1997 года в мире успели произойти следующие события: вышло 6 игр в серии **Final Fantasy** и столько же — в основной серии **Grand Theft Auto** (это не считая отдельных спин-оффов для портативных консолей), 75 игр во вселенной **Mega Man**, 50 игр во вселенной «Звездных войн», вся серия **Baldur's Gate**, появился жанр MMORPG и двенадцать игровых консолей, были изобретены покемоны, евро, пиринговые сети и **Dance Dance Revolution**, сняты приквелы «Звездных войн» и трилогия «Властелин Колец», написаны все книги про Гарри Поттера, открыта и закрыта компания **Black Isle**, произошло 50 крупных землетрясений. За время, потраченное на разработку игры к настоящему моменту, успели появиться и распасться «Битлз», была разработана теория относительности и космическая программа по высадке человека на Луну, построены Эмпайр-Стейт-билдинг и мост Золотые Ворота, закончилась американская война за независимость, война Севера и Юга, Первая и Вторая мировые, был начат и завершен проект по разработке атомной бомбы.

Что же нам известно о Duke Nukem Forever сегодня, чего мы не знали о нем в 1997-м, когда модно было хвалить движок **Quake**, пытаться взять интервью у Джорджа Бруссарда (глава **3D Realms**) и рассуждать о том, вернется ли в игру доктор Протон? В 1998 году разработчики приобрели **Unreal Engine**, в 2001-м — **Unreal Engine 2.0**, а к сегодняшнему дню, если верить Бруссарду, в игре от технологии Unreal осталась «одна физика». Когда закрылся издатель **Gathering of Developers**, финансирование Duke Nukem Forever взяли на себя **Take-Two Interactive**. Были наняты новые программисты и забраковано 95% разработанных до 2002 года уровней. В игре появились фрагментные шейдеры, карты нормалей и HDR. В 2003 году Бруссард поругался с издателем из-за даты релиза, в 2004-м опроверг слухи о переходе на технологию **Doom 3**, в 2006-м — говорил, что в 3D Realms «уже почти доделали» оружие, уровни и врагов. Коллега Бруссарда, президент 3D Realms Скотт Миллер, обещал начать работу над **Duke Nukem Forever 2**, «как только будет закончена первая часть». В том же 2006-м Take-Two предлагала разработчикам премию в $500 тыс., если игра будет выпущена к 31 декабря.

И вот, наконец, наши дни. Летом на трясущуюся камеру были сняты кадры из первого эпизода передачи Джейсона Холла про видеоигры (ищите на YouTube по запросу Jace Hall EP 1 или Duke Nukem Forever Gameplay Footage). В сентябре появились первые приличные скриншоты из текущей версии Duke Nukem Forever (стриптизерша и трехглазый Octobrain), в декабре на официальном сайте ***www.3drealms.com/duke4*** были выложены обои в разрешении до 2560x1600 с изображением шести врагов (включая двух боссов). В своем блоге Бруссард рассказывал, что модели и освещение на обоях — настоящие, из игры, и что броню, в которую облачены монстры, можно будет отстреливать по кускам.

Комментаторы всевозможных новостных ресурсов упорно не узнавали в изображенных существах врагов из Duke Nukem 3D (даже таких классических, как Battlelord или Cycloid Emperor!) и жаловались, что 3D Realms украли все модели из **Gears of War**. Очевидно, что со времен Duke Nukem 3D успели не только произойти все вышеописанные события, но и сменилось минимум одно поколение игроков.

Блог (***www.twitter.com/georgeb3dr***) остается основным каналом связи с Джорджем Бруссардом: там он не только жалуется на погоду в Далласе и хвалит сериал «24», но и сообщает последние новости о разработке. По последним (на 28 января) сведениям, в самом разгаре работа над интерфейсом и адаптацией игры под геймпад Xbox 360. Осталось, говорят, недолго. ★

БУДЕМ ЖДАТЬ?

★ **Игра находится в производстве уже 12 лет**
★ **Движок Unreal 2 замодифицирован разработчиками до полной неузнаваемости**
★ **Классическое оружие и классические враги, разработкой занимается один из создателей Дюка Нюкема**

R&S ВЕРДИКТ

Во что поиграть в этом месяце

2009-й, похоже, будет годом больших возвращений. Камбэки запланированы у **Raven** (см. этот выпуск нашей регулярной рубрики «Из первых рук»), молчавших три года поляков из **Techland** (см. нынешний «В центре внимания») и много еще у кого. Но самым грандиозным, свершившимся возвращением необходимо признать февральский удар **Monolith**.

Люди, придумавшие одни из лучших шутеров на этой планете (**Blood**, **No One Lives Forever**, **Tron 2.0**), последние несколько лет буксовали из-за всяких юридических тонкостей, которые нас с вами не особенно интересуют. И вот **F.E.A.R. 2: Project Origin** — обретение прежней формы. Monolith всегда работали не на технологиях, а на режиссерском чутье. Благодаря правильно выставленному свету и декорациям они любую заурядную перестрелку превращали в откровение месяца. Все это есть в Project Origin. Игра, выстроенная на старых шутерных приемах (рапид и рэгдолл), дает фору любому современному сендбокс-шутеру. За первые несколько часов игры в F.E.A.R. 2 вам на голову падает автобус, вам пытается перекусить горло какая-то мерзкая верещащая дрянь, на ваших глазах потусторонние щупальца порвут группу спецназа на неаккуратные клочки. Project Origin — традиционный кинематографичный шутер, второй раз в него играть совершенно неинтересно. Но поверьте, если бы Monolith поторопились со своей игрой, **Call of Duty: World at War** однозначно не заняла бы третье место в номинации «Шутер-2008».

И еще один проект, который должен был оказаться в наших «Итогах года». **Crayon Physics Deluxe**, гениальная не-игра, арт-проект, мультимедийная инсталляция, самое удивительное интерактивное переживание этой зимы. Crayon Physics Deluxe — это мятый лист бумаги, на котором вы рисуете *все что угодно*: объекты тут же материализуются на экране, обретают вес, форму и становятся полноправными участниками происходящего. Ничего настолько же простого и удивительного инди-игры еще не видели.

Наконец, хромоногий и больной, спустя почти полгода после американского релиза, до нас доковылял **Silent Hill: Homecoming**. Если вы уже читали отзывы западной прессы и втайне надеетесь, что в европейском издании хоть что-нибудь изменилось, — увы, вынуждены расстроить. Homecoming — компиляция из всех прошлых частей Silent Hill, бестолковый концерт по заявкам, но это никак не пятая часть великого хоррор-сериала. Хотя играть, разумеется, стоит — из любопытства.

Ну и две игры, которые вы могли пропустить. Во-первых, **World in Conflict: Soviet Assault** — полноценная советская кампания к лучшей RTS последних лет. Отличный повод освежить воспоминания или ознакомиться с World in Conflict, если вы этого еще не сделали (миссии за Советы встроены в события оригинала).

Во-вторых, **Gobliiins 4**, диковатая, некрасивая, архаичная игра, при виде которой у любого человека старше двадцати пяти лет на глаза наворачиваются ностальгические слезы — первая часть запускалась еще на EGA-мониторах.

ДАША ВАСИЛЬЕВА: ЛИЧНОЕ ДЕЛО ЖЕНЩИНЫ-КОШКИ

- **Жанр:** квест ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Creative Dream Studio
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

Романы Дарьи Донцовой про «любительницу частного сыска» Дашу Васильеву — это те самые подозрительные детективы в мягкой обложке, с которыми так часто можно увидеть в общественном транспорте некоторых женщин средних лет. Главная героиня этих книг много раз была замужем за «богатыми буратино» и теперь живет в шикарных хоромах на Рублевке. Она нигде официально не работает и от нечего делать лезет помогать своим подругам в разрешении их проблем, которые в основном связаны с богатыми мужьями, их деньгами и прочими «рублевскими тайнами».

Верите или нет, «**Акелла**» и **Creative Dream Studio** решили сделать про Дашу Васильеву квест. Итак, одна из подруг Даши звонит ей в истерике и просит вывести на чистую воду некую девицу, которая представляется давно пропавшей дочерью от первого брака ее, подруги, богатенького мужа Миши. Оно и понятно: позарилась, дескать, на его деньги, а меня выгонит из элитного дома. Соответственно, нам предстоит найти ответы на множество каверзных вопросов: очень важно, например, будет узнать, когда и с кем изменяла первая жена Миши.

Геймплей то и дело спотыкается на ровном месте. В то время как все большие квесты стремятся свести пиксельхантинг к минимуму, Creative Dream Studio заставляют заниматься им столь часто, что игра начинает походить на казуальные развлечения в жанре hidden object. Ситуация усугубляется тем, что курсор при наведении на предметы практически всегда сохраняет одну и ту же иконку в виде вопросительного знака независимо от того, можно ли с этим объектом что-то сделать или нет. Некоторые пазлы действительно оригинальны (например, в одном из случаев необходимо найти следы валерьянки в ультрафиолетовом свете), но в целом тут много проблем с логикой. Апофеоз абсурда — ситуация, где Даша в собственном особняке сбивает нужную банку со шкафа выстрелами из пейнтбольного пистолета, а затем отказывается покидать комнату, пока мы не положим оружие на место. Якобы дочка заметит пропажу. А заляпанные краской обои, конечно, не в счет.

Вообще, если дело пойдет хорошо и наладится серийное производство игр про Дашу Васильеву, получится эдакая **Nancy Drew** в редакции для скучающих домохозяек — средней руки квесты для очень специфической аудитории. Так что, если вам не интересно копаться в грязном белье олигархов (а мы очень надеемся, что это так), ни в коем случае не приближайтесь к этой игре. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель:** Новый диск
■ **Разработчик:** Quant Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

В течение двух последних лет вышло шесть игр по мотивам творчества братьев Стругацких: от откровенно неудачных до вполне себе сносных. Не было только откровенного трэша. Пробел был восполнен в этом году — силами **Quant Games** и «**Нового диска**». Правда, хватило их только на псевдотактическое упражнение, подозрительно похожее на **Alien Shooter**. Схема простая: берем на базе гвардии примитивное задание в стиле «найти и уничтожить!», получаем в свое распоряжение несколько бойцов, и вперед, массаракш, на подвиги. Гвардейцы получают уровни, а в перерывах между миссиями на заработанные командирские очки мы покупаем им более продвинутую экипировку.

Теоретически, тут можно заняться тактикой: подчиненные различаются по специализации (штурмовики, снайперы, пулеметчики и др.), при этом свойства бойцов выстроены по принципу «камень-ножницы-бумага». Но на деле это никому не нужно — благодаря кривому балансу наши протеже с легкостью отправляют на тот свет роту головорезов. К тому же смерть тут не трагедия. Павшие тут же возрождаются на базе, и их можно опять отправить в бой, но уже более сильными: весь полученный до смерти опыт все равно учитывается. В итоге — скучная и некрасивая игра по фильму. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

МОСКОВСКИЙ ВОДИЛА

■ **Жанр:** плохое русское такси ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** ArtyShock
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Движок, на котором разрабатывали «**Московского водилу**», изначально должен был послужить основой для одиозной **LADA Racing Club**. Но что-то не заладилось, **Geleos Media** от движка отказались, а **ArtyShock**, в свою очередь, показательно оплевали LRC (хотя этого не сделал только ленивый) и заявили, что вскоре выпустят свой проект, «настоящие гонки по Москве».

По концепции «Московский водила» — неизобретательный клон **Crazy Taxi**. Три московских подростка решили поработать у папочки в таксопарке. Для этого они развозят пассажиров по Москве, которая похожа на неумело раскрашенное акварелью папье-маше. Наши клиенты — треугольные куклы кавказской национальности, повторяющие во время поездки двадцать раз одну-единственную фразу. Смысл игры — заработать денег на покупку новой машины, которых всего семь. Автомобильная физика напоминает холодильник, который волокут по асфальту: при авариях машины просто замирают, а сбитый пешеход весело взлетает в воздух.

LADA Racing Club вышла в 2006 году. Теперь, в году 2009-м, ArtyShock выпустили ее «убийцу» с еще более примитивной механикой, трехкопеечным движком и сомнительным колоритом. О качестве этой игры лучше всего говорит надпись «Вован», которая заменяет нашим горе-таксистам номер машины. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 0.5

АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ. ИСТОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ МИРА

■ **Жанр:** стратегия ■ **Издатель:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** World Forge
■ **Мультиплеер:** локальная сеть
■ **Системные требования:** 3 ГГц (Core 2 Duo), 1 (2) Гб памяти, 256 (512) Мб видео

«**История завоевания мира**» могла бы стать непритязательным, но симпатичным клоном **Warcraft 3**. Игра не лишена определенного очарования, в ней есть несколько потенциально интересных идей, но... Но! Если верить **World Forge**, главными противниками Александра в его походах были вовсе не вражеские армии, а собственные солдаты. Гоплиты, сариссофоры, возничие колесниц — абсолютно все юниты в игре поражают нездешней тупостью. Они путаются в собственных ногах и не умеют найти дороги между двумя чахлыми кустиками. Они разбредаются в разные стороны и становятся легкой добычей для врага. Их ни на секунду нельзя оставить без присмотра.

Если вам удастся навести в войсках какое-то подобие порядка, не спешите радоваться. Теперь вам предстоит сражение с интерфейсом. Предположим, вы захотели построить рудник — нашли золотоносную жилу, выбрали в меню нужное здание, подвели его красный полупрозрачный силуэт к источнику ресурса... и ничего не произошло. Силуэт остался красным. Игра сделала вид, что вы неправильно выбрали место для строительства. Будьте готовы потратить пару минут на то, чтобы убедить ее в обратном.

«История завоевания мира» не знает очевидных вещей. Она не позволяет двойным щелчком по юниту выбирать всех солдат одного типа. Она забывает рассказать вам, что лимит на размер войска повышается постройкой мегарона — главного, вообще-то говоря, здания на базе (сюда стекаются все ресурсы, и здесь вы нанимаете рабов, возводящих все остальные постройки). Наконец — уж простите нам нашу мелочность — она заставляет игрока зажимать Ctrl и мышиное колесико, чтобы повернуть камеру. Почему у остальных разработчиков получается все операции с камерой завязать на одну лишь мышь, а у World Forge — нет?

Даже сражения — плоть и кровь военной стратегии — получились у авторов «Истории», мягко говоря, невыразительными. Насекомое мельтешение войск, совершенно неуправляемые солдаты... враги, радостно скидывающие на головы своим же товарищам припасенные для нас камни. Смотришь на все это и думаешь только об одном — только бы этот кошмар скорее прекратился!

«Александра Македонского» не спасает ни возможность снимать с вражеских трупов оружие и отдавать его своим воинам, ни редактор юнитов (где, собственно, и происходит перевооружение). Это просто очень плохая игра. Извините. — *Максим Еремеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.0

F.E.A.R. 2: Project Origin

Георгий Курган

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

- Издатель
  Warner Bros. Interactive Entertainment
- Разработчик
  Monolith
- Издатель в России/локализатор
  Новый диск
- Похожесть
  F.E.A.R.
- Мультиплеер
  - **Локальная сеть**
  - **Интернет**
- Объем
  Один DVD
- Сайт игры
  http://projectorigin.warnerbros.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Мое знакомство с **F.E.A.R. 2: Project Origin** состоялось следующим образом: пятница, вечер, отдел локализаций компании «**Новый диск**». Вокруг шумно что-то обсуждают бета-тестеры. Горит яркий свет. Компьютер, на котором запущена игра, оснащен крошечным по современным меркам 17-дюймовым монитором. Да и вообще, окружающий мир, от которого отделяют только наушники на голове, представляет собой диаметральную противоположность традиционной обстановке для игры в хорроры (ну, знаете, ночью, в темной комнате, в пустой квартире и так далее). Так вот, несмотря на все это, мне *очень страшно*.

Прощание с молотком

После нашего последнего свидания с игрой на Games Convention этим летом «Игромания» сообщала, что в Project Origin будет множество открытых пространств и полномасштабные военные действия, что вызывало серьезные опасения — F.E.A.R. всегда была игрой про что угодно, но не про войну на улицах. Спешим сообщить — ничего подобного в F.E.A.R. 2 нет. Как стало ясно теперь, все эти годы **Monolith** старательно, попунктно вымарывали из своей игры все то, за что мы с вами ругали первую часть. Получившаяся в итоге игра лучше всего описывается формулировкой «**F.E.A.R.** без недостатков». А большего, поверьте, не нужно.

Для начала давайте вспомним, за что мы в свое время критиковали оригинал. F.E.A.R. была игрой с очень зрелищными перестрелками, гениальным AI и посредственным всем остальным. Каждый бой моментально превращался в талантливый импровизационный спектакль: вот мы врываемся в офисное помещение, в котором засел отряд спецназовцев. Те разбегаются по укрытиям, игрок спешно включает рапид, и начинается. Меткая очередь из автомата настигает первого противника, неосмотрительно высунувшего локоть из-за колонны. Ближайший враг обходится с фланга, после чего ему двумя выстрелами перебивается позвоночник. Наконец, третий противник выкуривается гранатой и тоже отправляется в Валгаллу. Боевое офисное пространство в F.E.A.R. почти всегда было очень тесным, поэтому каждая вторая пуля взрывала ксерокс, поднимала в воздух стопку бумаг или разбивала стекло — после окончания побоища любая комната превращалась в подобие чайного ситечка. Но стоило только упасть на пол последнему степлеру, как начиналась ужасная тягомотина. Нас заставляли бродить по скучнейшим складам, офисам и лабораториям (светоч русской интеллигенции Олег Ставицкий упорно считает, что это такое сознательное решение — творческий минимализм; но когда по десять раз за уровень встречаешь *один и тот же* молоток — это все-таки не минимализм, а издевательство), разбавляя все это изобретательными галлюцинациями или появлением маленькой мертвой девочки Альмы. Поначалу вы непроизвольно вздрагивали, но потом Альму встречали как родную. Но стоило в кадре появиться спецназовцам, как F.E.A.R. снова превращалась в лучший шутер в мире.

В Project Origin эта схема не претерпела структурных изменений, но была в значительной степени пересмотрена. Видно, что на этот раз разработчики старались сделать уровни максималь-

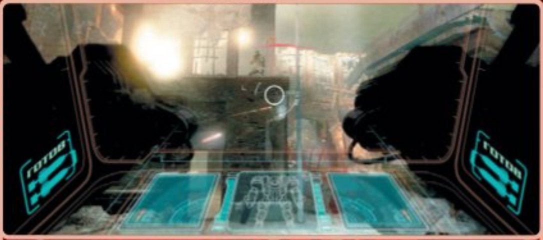
Отвлекитесь, пожалуйста, от трупов и обратите внимание на колонну: да, окружение действительно частично разрушается.

Привет, меня зовут Джон, и я алкоголик!

Что нового?

По сравнению с оригинальным F.E.A.R. новшеств в Project Origin не так уж много. Перед вами — четыре наиболее важных из них.

Альма выросла в прямом и переносном смысле, а значит — взяла на вооружение более совершенные техники устрашения и убийства. Вот тут, например, она открыла какой-то жуткий портал и сейчас распылит целое отделение спецназа.



Возможность порулить боевым роботом — отличная психологическая разрядка для тех, кого напугали призраки и трупы. Эта машина смерти фактически неуязвима, поэтому стоит вам забраться внутрь, как начинается натуральное, простите, мясо.

В игре появились quick time events, причем некоторые из них буквально искрятся от напряжения. Этому усатому полковнику мы только что зарядили ногой в пах, а сейчас боремся с ним за право не получить пулю в лоб.

Некоторые предметы, как, например, этот стол с симпатичными детскими рисунками, можно опрокинуть и использовать в качестве укрытия.

но непохожими друг на друга и провести нас по ним правильным маршрутом (а маршрут от вступительного ролика к финальным титрам здесь всего один). Большую часть игры мы все еще топчемся по складским помещениям и секретным бункерам, но в этот раз у каждого из них — свое, с позволения сказать, лицо. Сначала мы попадаем в дорогущий жилой небоскреб (отличительные признаки — роскошная мебель и китайский фарфор), затем оказываемся в подземном научном комплексе (вы ни с чем не перепутаете из-за обилия операционных и лабораторий), ну а потом выходим на улицу, а там — последствия ядерного взрыва и огромные шагающие роботы.

При этом все уровни сделаны с истинно «монолитовским» вниманием к деталям, которого так не хватало раньше и по которому мы так соскучились. В первой части вас могли оставить один на один с десятком серых стеллажей, а здесь — ни одной пустой комнаты. Если вы окажетесь в кладовке, то она непременно будет завалена каким-нибудь хламом вроде швабр и средства для мытья окон. Если попадете в пятнадцатиметровый стеклянный коридор, то будьте уверены — через полторы секунды прилетит вертолет, обстреляет и осыплет градом из стекла. Если случайно уронить подставку, на которой стоит работающий проектор, то он тоже упадет на пол и начнет показывать слайды на спинке ближайшего дивана.

На каждом шагу расставлены обязательные баллоны с пропаном и взрывающиеся бочки, а на стенах повсеместно висят огнетушители, которые при первом удобном случае взлетают на воздух, выбивая все стекла в округе. Более того, некоторые противники носят на спинах огромные газовые баллоны — чтобы вам веселее было их убивать.

Перестрелки в F.E.A.R. 2 работают на абсолютно той же механике, что и четыре года назад, ничего нового. Но благодаря тому, что вычислительные мощности компьютеров за это время серьезно выросли, Monolith превращают самый заурядный обмен свинцом в настоящую вакханалию. Любой выстрел несет за собой тяжелые последствия для окружающего пространства: пули насквозь прошибают книжные полки, поднимают в воздух какие-то склянки, цепляют случайную швабру, подрывают микроволновые печи. Количество активных элементов на сцене тут просто феноменальное: неверно брошенная граната отскакивает от вражеского плеча, откатывается в сторону, бабахает, от взрывной волны на стене детонирует огнетушитель, а в это время у вас перед глазами плавно пролетает чья-то оторванная пятка. Пользуясь старомодными сегодня инструментами — рэгдоллом, рапидом, физикой твердых тел, — Monolith собирают такой шутер, который по разнообразию и непредсказуемости даст фору любому **Crysis** и **Far Cry 2**. Когда дым, наконец, оседает и откуда-то из-за поваленного стола вам под ноги вдруг выкатывается случайная банка газировки — хочется аплодировать.

Очень страшное кино

В перерывах между экшеном игра традиционно дает мистики. Приемы запугивания по-прежнему известны любому человеку, знакомому с современной хоррор-культурой. В самый «неожиданный» момент (предвосхищается драматическим морганием лампы и помехами в

Отныне в slo-mo все противники ярко подсвечены — для пущего удобства.

Игра стала заметно более жестокой — каждому второму противнику можно лично вскрыть грудную клетку.

эфире) на нас из-за угла выскакивает очередная тварь. Кроме того, здесь шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на чей-нибудь измочаленный труп (в F.E.A.R. 2 свидания с покойниками случаются настолько часто, что мы даже посвятили им отдельную врезку).

Однако если в первой части Monolith подавали все это скромно, по-японски дозированно, то Project Origin — это хоррор, слетевший с катушек. Если тварь — то непременно какой-нибудь жуткий урод, который немедленно набросится на вас, будет клацать челюстями и плеваться, пытаясь перегрызть глотку. Если труп — то обязательно убитый самым жестоким способом (в идеале — жертва эксперимента на хирургическом столе, с кишками наружу и медицинским зажимом в пустой глазнице). Ну а если уж галлюцинация — то такая, что мороз по коже. Внезапно посреди уровня открывается светящийся демоническим светом портал, из него вылезают не то корни, не то щупальца, хватают ближайшего к ним человека и буквально на ваших глазах превращают в облако кровавой пыли. Апофеоз — уровень, в котором мы попадаем в начальную школу для детей с паранормальными способностями. Школа в F.E.A.R. — вообще неожиданный ход (тут еще и характерные плакаты, и детские рисунки, точь-в-точь как в фильме «Звонок»), а в этой творится полная дьявольщина: в самый неожиданный момент гаснет свет, начинают остервенело хлопать двери и шкафчики, на вас нападают знакомые по первой части, но оттого не менее страшные призраки с горящими глазами. Но все это не идет ни в какое сравнение с ситуацией, когда вы бредете по пустому коридору и вдруг в ватной тишине раздается оглушительный школьный звонок! В этот момент очень хочется забиться под стол и позвать маму.

Важно оговориться: хоррор-ветераны, у которых за плечами вся кино- и игровая классика, вряд ли удивятся режиссерским методам Monolith. Но, как и в случае с **Dead Space**, знакомые и предсказуемые эффекты тут приводят к появлению седых волос на голове.

Ко второй половине игры к этим приемам привыкаешь, но в этот момент количество назойливых видений заметно сокращается, а перестрелок, наоборот, становится больше. Monolith вообще показали себя тонкими психологами: как только вам надоедает смотреть галлюцинации, они спускают с цепи полчища юрких монстров. Как только вы понимаете, что больше блуждать по катакомбам нет никаких сил, вас неожиданно выбрасывают на улицы разрушенного города. А после того, как вы, обливаясь потом, взорвете трех бронированных роботов подряд, вас сажают в точно такого же и предлагают безжалостно расстрелять пятьдесят спецназовцев.

Игра богата на интересные ситуации и с видимым удовольствием отступает от сценария «перестрелка-ужасы-перестрелка»: здесь есть и поездка на огромном футуристическом поезде, и наша любимая сцена с падением автобуса на голову, и снайперские дуэли.

Но даже если бы в Project Origin не было ничего, кроме боев со спецназовцами, то мы бы, честное слово, не обиделись — враги ничуть не поглупели и все еще способны доставить массу неприятностей. Они кооперируются, пользуются укрытиями, обходят с фланга — все как мы любим. Правда, если вы хотите оценить их возможности в полной мере, рекомендуем сразу включить максимальный уровень сложности — на выставленном по умолчанию противники наносят настолько смехотворный урон, что можно даже не включать замедление времени, а просто расстрелять всех в упор. А уж системой укрытий (как и было обещано, некоторые предметы, вроде шкафов и медицинских каталок, можно перевернуть, превратив в импровизированную баррикаду) и подавно пользоваться не придется.

Альма-матер

Тем, кто не играл в первую часть F.E.A.R., конечно, любопытно, что это за мертвая девочка Альма, при чем здесь подземные лаборатории и отчего, наконец, герой постоянно галлюцинирует, словно бывалый шизофреник. Увы, найти ответы на эти вопросы будет затруднительно: Project Origin рассчитана на тех, кто прошел оригинал (сюжет аддонов, напоминаем, разработчики предлагают игнорировать), для новичков не предусмотрено даже краткой вводной. Игра стартует за несколько минут до ядерного взрыва, который разрушил город. Мы играем за Майкла Беккета, сержанта особого спецподразделения, бойцы которого наделены паранормальными способностями. Наша задача — взять под конвой Женевьеву Аристид, важную свидетельницу, которую пытаются убить бывшие работодатели из корпорации «Армахем Технолоджи». Примерно в это же время на свободу вырывается Альма, умученная в застенках «Армахем» девочка, обладающая феноменальными паранормальными способностями. Вскоре выясняется, что ее цель — как раз наш главный герой, и приоритеты меняются: теперь нужно добраться до секретного усилителя пси-способностей, чтобы дать Альме отпор.

К сюжету игры можно предъявить ряд существенных претензий. Он не дает ответов на вопросы, скопившиеся еще со времен первой части, при этом сама история развивается в предсказуемом ключе «в общем, все умерли». Кроме того, все персонажи, за исключением одного-двух, слишком примитивны. Например, наши сослуживцы: разработчикам, похоже, отчаянно хочется, чтобы мы прониклись к ним симпатией, но их характеры настолько невыразительны, что в памяти с трудом сохраняются даже имена. Поэтому, когда с коллегами случается какая-то беда, вы лишь пожимаете плечами и идете дальше. Ну и, наконец, финал, который тоже выполнен в «лучших» традициях: ни тебе босса, ни каких-то важных открытий. Зато намек на продолжение точно будет — история еще далека от завершения.

■■■

То, что Monolith второй раз не могут рассказать связную и законченную историю, не умаляет того факта, что F.E.A.R. 2 — один из главных жанровых представителей на ближайшие полгода. Пример Project Origin убедительно доказывает: даже сегодня, в 2009 году, потрясающий шутер можно сделать по лекалам четырехлетней давности, безо всякого паркура и сэндбокса. Все, что нужно, — талант и интересные игровые ситуации. Да, по сути это тот же самый F.E.A.R., только умноженный на два (а в некоторых случаях — на все десять), но такого экшена и такой баллистики сегодня нет больше нигде.

ПЕРЕВОД: Русская версия появилась одновременно с мировым релизом. Актеры на озвучке очень стараются, но до оригинала им традиционно далеко. Зато это один из немногих адекватных переводов: как и в оригинале, тут часто и без ложного стеснения матерятся в прямом эфире. ■

Project Origin позволяет во всей красе увидеть последствия ядерного взрыва, которым закончилась первая часть игры.

На случай, если вы еще не прошли игру, мы не скажем, что происходит на этом скриншоте.

Лики смерти

Один из свежих способов нагнетания атмосферы в F.E.A.R. — трупы на каждом шагу: разорванные на куски, пришпиленные к стенам и потолку, распотрошенные и так далее. Ну а некоторые из них выглядят столь загадочно, что нам остается только догадываться о причинах смерти:

Судя по кровавым следам и пулевым отверстиям, тут кого-то сначала застрелили, а потом долго, старательно вытирали телом пол.

Вот что бывает с теми, кто ведет видеозапись в неположенных местах.

Этот рассеянный человек, судя по всему, случайно забыл собственную голову в стиральной машине. Одежду явно пора в стирку.

Коварный вор пытался похитить честно заработанные школьниками призы. К счастью, одаренные ученики 1 «Б» класса вовремя заметили негодяя и сумели его остановить.

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

F.E.A.R. мало изменился, зато избавился от своего основного недостатка — однообразия. В итоге — один из самых яростных, напряженных и стремительных шутеров на ближайшие полгода.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 8,5

ОТЛИЧНО

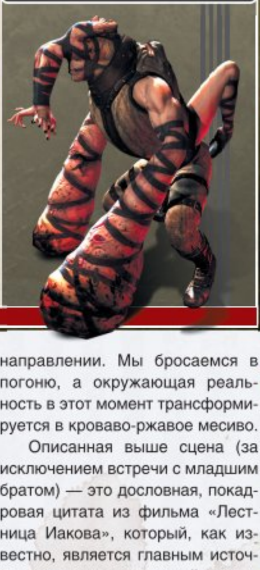
Олег Чеботарев

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР	Голливудский японский хоррор
Издатель	Konami
Разработчик	Double Helix
Издатель в России/локализатор	Софт Клаб
Похожесть	Серия Silent Hill; Resident Evil 4
Мультиплеер	Отсутствует
Объем	Один DVD
Сайт игры	www.konami.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



В японском языке есть такой жаргонный термин — «бата-кусай». Дословно он переводится как «пропахший маслом» и означает нечто прозападное, чужое — в Японии молочные продукты в пищу практически не употребляют, поэтому и сливочное масло у них ассоциируется в первую очередь с Европой и Америкой. Серия **Silent Hill** — типичная бата-кусай-игра: японский хоррор, вдохновленный западной школой фильмов и книг ужасов.

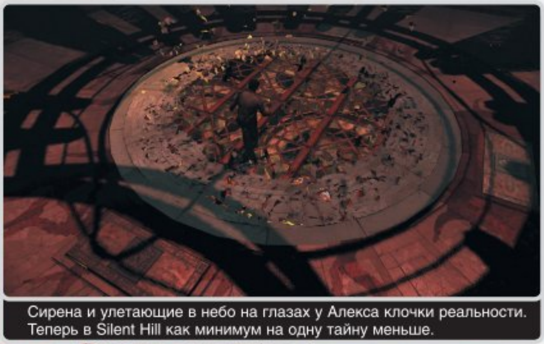
Поэтому когда разработку **Homecoming**, пятой части серии, доверили американцам из **Double Helix** (студия, созданная путем слияния прилежных ремесленников **The Collective** и жалких остатков **Shiny**) — фанаты насторожились. Конечно, в роли продюсера выступал Акира Ямаока, бессменный композитор (продюсировать он стал начиная с третьей части), но мысль о том, что Silent Hill попал не в те руки, не давала покоя. Как выяснилось — не зря.

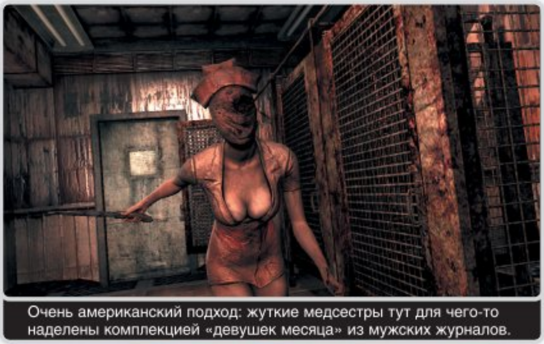
Потрясение мозга

Культурологические различия обнаруживаются буквально в первые же двадцать секунд. Наш герой — Алекс Шепард, кряжистый юноша чуть за двадцать, со склонностью к приступам немотивированной паники — приходит в себя на больничной каталке. Молчаливый санитар везет его по коридору мрачного и явно не обычного госпиталя, вокруг раздаются истошные вопли, в соседней операционной кого-то заживо пилят на куски. После очередного обморока Шепард обнаруживает себя в палате; госпиталь как будто пуст, вокруг валяются освежеванные человеческие тела. Через две минуты блужданий наш герой натыкается на невесть откуда взявшегося здесь родного брата Джоша, который, в лучших традициях серии, ведет себя крайне подозрительно: разговаривает, не оборачиваясь, и убегает в неизвестном направлении. Мы бросаемся в погоню, а окружающая реальность в этот момент трансформируется в кроваво-ржавое месиво.

Описанная выше сцена (за исключением встречи с младшим братом) — это дословная, покадровая цитата из фильма «Лестница Иакова», который, как известно, является главным источником вдохновения всей серии. Разница в том, что **Konami** аккуратно заимствовали из него атмосферу, работу с реальностью и прочие слабо вербализуемые вещи. Американцы, со свойственной им «изящностью», бухнули сюда большой кусок фильма, целиком. Почувствуйте разницу.

Тем временем Шепард, очнувшись от «кошмара», возвращается


Сирена и улетающие в небо на глазах у Алекса клочки реальности. Теперь в Silent Hill как минимум на одну тайну меньше.


Очень американский подход: жуткие медсестры тут для чего-то наделены комплекцией «девушек месяца» из мужских журналов.

Мой друг лучше всех играет блюз

Музыка Silent Hill уже давно обрела самостоятельную культурную ценность. Ее автор, Акира Ямаока, с недавних пор стабильно каждый год ездит по миру, презентуя самой разной публике свежие произведения. Как правило, куда бы его ни приглашали, первой просьбой организаторов всегда будет сыграть The Theme of Laura.

Музыка Homecoming настолько же обрывочна, как и сама игра: начиная со второй части саундтреки к Silent Hill — это монолитные, концептуальные и выверенные с точки зрения жанра альбомы (меланхоличный полуинструментальный darkwave на пару с мрачным эмбиентом). Но путешествия Алекса Шепарда было решено сопровождать всем, чем только можно. Здесь есть прямые и косвенные заимствования из Silent Hill 3 (темы некоторых мелодий узнаются мгновенно), появилось немного симфонических произведений, а в особо мрачных декорациях иногда включается тот самый громоподобный индастриал из самого первого Silent Hill. Сложно сказать, было ли так задумано или получилось случайно, но музыкальный фон Homecoming, как и сама игра, слеплен из всех предыдущих частей сразу. Он по-голливудски записан и безупречно составлен, но все равно лежит на игре кусками — слишком уж много элементов.

С другой стороны, для Homecoming саундтрек — что живая вода. Ему удается то, что пытались, но не смогли сделать разработчики: создает нужное настроение. В нужных местах музыка с легкостью привносит в Homecoming одичалую бодрость самого первого Silent Hill, мрачную меланхолию Silent Hill 2, роковую обреченность Silent Hill 3 и паранойю Silent Hill 4. Жаль, что происходящее на экране этой великолепной музыке соответствует далеко не всегда.

в родной город из армии и обнаруживает, что дела совсем плохи: на улицах густой туман и ни души, мать сидит дома в ступоре и отвечает на вопросы загадками, брат пропал, а отец пошел искать его в соседний город — Сайлент Хилл, разумеется.

Вся эта завязка выглядит как набор цитат из предыдущих частей серии. И если бы только завязка! Главная проблема Homecoming в том, что у игры нет собственного лица. Получив на руки один из величайших игровых сериалов, Double Helix, похоже, не придумали, что с ним делать: Homecoming отчаянно пытается походить на все игры серии разом, нагло пересказывает их лучшие моменты, а на определенном этапе скатывается чуть ли не до самопародии. Так, практически без изменений в игру перекочевал момент с исповедью из **Silent Hill 3**. По замыслу разработчиков эта сцена должна была стать одной из самых трагичных в игре, но ее умудрились превратить в несмешной комедийный номер, в котором актеры как будто читают не свои роли. Выковырянный из **Silent Hill 2** бонусный сценарий Born from a Wish старательно низвели до коротенького эпизода. Ну а Пирамидоголовый и вовсе был понижен в должности и работает здесь ярмарочным клоуном: изредка появляется в скриптовых сценах для нагнетания атмосферы. Если вы не знаете, кто он такой и откуда взялся, — догадайтесь, пожалуйста, сами, игра на этот вопрос точно не ответит.

Недостатком индивидуальности страдает и Шепард. Герои предыдущих частей, будь то Гарри, убийца Джеймс, блаженная Хэзер или страдающий клаустрофобией Генри, обладали незаурядной предысторией, каждого мучили свои собственные, персональные фобии. В Алексе, как в образцово-показательном психопате, уживаются все разом: в начале игры он непуганый дурачок, безуспешно пытающийся разобраться в непростой обстановке, в середине игры мучается философскими вопросами, ну а ближе к финалу развязывает настоящую войну с криминально-мистическими силами зла. Хотя те, кто пришел сюда ради интриги, могут этого момента и не дождаться: косвенный ответ на все вопросы при должном старании можно найти уже в первой локации, а в середине игры все становится ясно даже самым ленивым любителям хорроров.

Бифштекс с кровью

Пока Homecoming пытается разобраться, на какую из предыдущих частей ей хочется быть похожей, мы откровенно скучаем — пугать некому и некогда. И как будто этого мало, разработчики окончательно рушат атмосферу, используя в Homecoming приемы, явно подсмотренные в экранизации Кристофа Ганса. Например, переход города на «темную сторону» стабильно сопровождается жуткой сиреной и улетающей в небо штукатуркой. Раньше город менялся незаметно для игрока — герой или лежал в этот момент без сознания, или полз внутри очередной трубы. Эффект, безусловно, завораживающий: реальность начинает отслаиваться от стен хлопьями краски и на ваших глазах обычный больничный туалет оказывается покрыт потусторонней ржавчиной. Но с точки зрения игровой мифологии это преступление: Silent Hill всегда состоял из недосказаний и недомолвок, и вот так, в лоб, ради красивого спецэффекта открывать ее секреты — значит рушить фундамент, на котором стоит вся серия.

В какой-то момент Homecoming окончательно теряет самообладание и забывает даже о том, к какому жанру принадлежит: душевные терзания героя грубо прерывают полчища людей в противогазах, прущие на него, словно зомби из фильмов Джорджа Ромеро. Не ожидающий такого поворота событий игрок судорожно выхватывает нож, и начинается кровавая, вульгарная мясорубка. Продолжается этот карнавал совсем недолго, но прецедент, что называется, создан.

Когда в 2002 году Джеймс Сандерленд недоуменно вглядывался в сочащееся слизью отверстие в стене, вы с ужасом и дрожью предчувствовали неизбежное, но... ничего не происходило. Семь лет спустя аналогичная ситуация оборачивается для Алекса Шепарда удалой мини-игрой по перетягиванию грязного плюшевого кролика. Разве что сахарной ваты поесть не дают.

Под куполом цирка

Динамики вообще прибавилось, отчасти благодаря тому, что Homecoming — первая часть сериала, в которую по-настоящему удобно играть на компьютере. От былой неуклюжести не осталось и следа: Алекс бодро скачет по кладбищам, туманным улицам и полицейским участкам, карабкается по руинам, запрыгивает в окна и проявляет другие чудеса акробатики, как будто он не трагический герой, а какая-нибудь, извините, Лара Крофт (справедливости ради отметим — сложные акробатические трюки можно исполнять только в строго отведенных местах). Имея такие руки и ноги, совсем необязательно носить с собой оружие: монстры в большинстве своем достаточно неуклюжи, они промахиваются даже в тесных помещениях, а на улице сбежать от них и вовсе не составит труда.

Топор и кости

Боевая система «Сайлент Хилла», остававшаяся практически неизменной на протяжении вот уже 10 лет, в Homecoming обросла множеством нововведений.

Ближний бой

Можете заранее приготовиться к тому, что драки на ножах с монстрами станут для вас рутинным делом. Обыкновенный спецназовский резак, доступный с первых минут игры, интересен в основном тем, что крайне реалистично рассекает врагам шкуры (характерная черта нового движка). Помимо этого, у него самая высокая скорость атаки: несколько легких ударов складываются в мощное комбо, в случае успешного проведения которого оппонент, как правило, отправляется глотать с пола пыль. Чтобы избежать аналогичной участи, приходится время от времени уклоняться от ударов, перекатываться и проводить контратаки. Против более серьезных и шустрых противников лучше применять дробящее оружие: монтировку или стальную трубу. Для скоростного устранения особо нежелательных тварей заготовлены добивающие удары в стиле «ломом в глаз».

Огнестрельное оружие

По большим праздникам нам дают пострелять. В Homecoming неожиданно исчезло традиционное автонаведение. Взамен управлять прицелом предлагается собственноручно — камера при этом, в соответствии с экшен-трендами, переключается в режим «с плеча». В условиях постоянной нехватки патронов стрелять приходится в основном из пистолета и только в чрезвычайных ситуациях. Шотган и винтовку приходится беречь до появления очередного босса или мелких суб-боссов, то и дело вылезающих из самых неожиданных мест. Но на самом деле необходимость применения мощного оружия в Homecoming почти полностью отсутствует: как и в Silent Hill 2, его система ближнего боя богата на дыры и недоработки, так что если уж совсем приспичит — разделать голыми руками можно почти любого монстра.

Исключение составляют крайне назойливые четвероногие людиножницы: любая попытка проскользнуть мимо может закончиться кровавым расчленением Шепарда. Хотя и это не факт — аптечек здесь более чем достаточно.

Своевольная камера — обязательный атрибут сериала со времен первой части — в кои-то веки угомонилась и смотрит на происходящее строго из-за спины героя, изредка приземляясь ему на плечо (в моменты применения огнестрельного оружия). Стрелять здесь, впрочем, приходится еще реже, чем в Silent Hill 4, и гораздо реже, чем в большинстве хорроров. Дело даже не в катастрофическом дефиците патронов (за всю игру их традиционно удается найти всего лишь несколько десятков), а в общей нехватке хороших мишеней: практически любого монстра можно угомонить если не ножом, то метким ударом монтировкой по почкам.

Боссы выглядят гораздо интересней и одолеваются с трудом, но всегда — с первого раза. Игра буквально лебезит перед вами, боясь утомить и лишь изредка подсовывая несложные пазлы.

С переходом на консоли текущего поколения в механике серии по-настоящему изменилась всего одна деталь: мир больше не делится на стерильные кусочки локаций, вследствие чего двери перестали быть порталами и научились открываться и закрываться. Разбивка уровней на условные сегменты, впрочем, осталась: от любого монстра можно скрыться, спрыгнув, например, в яму смешной глубины. Разве что встречаются такие импровизированные убежища реже обычного. Если раньше перевести дух можно было почти в любой изолированной комнате, то теперь ради безопасного места придется немного побегать. Всепроникающие призраки из Silent Hill 4, вызывавшие хроническую мигрень и паранойю, похоже, навсегда ушли в прошлое.

■ ■ ■

Серия не просто свернула не в ту сторону, все гораздо печальнее: она скатилась в овраг, ободрала коленки и расквасила себе нос. Смена разработчиков действительно оказалась роковой. Несмотря на источники вдохновения, Silent Hill — игра, сделанная в соответствии с японским представлением о жанре survival horror, и Double Helix просто не сумели воспроизвести этот подход — разрез глаз, простите, не тот. По сути, Homecoming — неплохая работа. У нее есть свой шарм, есть приличный геймплей, есть гениальная (как всегда) музыка. Для тех, кто встречается с сериалом впервые, эта игра может стать настоящей находкой. Беда в том самом голливудском подходе: здесь пытаются удивить пиротехникой и напугать внезапно свалившимся на голову трупом. Это хорошие, проверенные приемы (см. **Dead Space**). Но это уже не Silent Hill. ■

Могли бы мы себе представить, что к пятой части герои Silent Hill будут обращаться к монстрам в выражениях «а ну пойди сюда!»?

Несмотря на солидные объемы, шериф Уиллер феноменально живуч и будет выбираться из передряг так же неожиданно, как и попадать в них.

Парад уродов

Пирамидоголовый приковылял в Homecoming с единственной целью — похвастаться обновленной шляпкой.

Больное место многорукой сороконожки (которая на самом деле не скажем кто) — хвост.

Злополучные культисты никогда не снимают маски. Оно, наверное, и к лучшему.

Сиам повсюду таскает с собой на спине не то сестру, не то подругу.

Тошнотворный сынок доктора по размерам превосходит всех остальных боссов, вместе взятых.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Американские разработчики попытались повторить успех японской игры, вдохновленной американскими хоррорами. Homecoming по-своему сильный проект, у которого есть один существенный недостаток — это не Silent Hill.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР	Экшен
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Pandemic Studios
Похожесть	Серия Star Wars: Battlefront
Мультиплеер	■ Локальная сеть ■ Интернет
Объем	Один DVD
Сайт игры	www.pandemicstudios.com/conquest

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

THE LORD OF THE RINGS
CONQUEST

Станислав Ломакин

Игра **Star Wars: Battlefront**, прямой предшественник **Lord of the Rings: Conquest**, была хорошим клоном **Battlefield**, этого у нее не отнять. Но будем откровенны: играли мы в нее в первую очередь ради возможности собственноручно разбить Империю в битве за Хот или, наоборот, хорошенько отпинать надоедливых гунганов на Набу. Или, в конце концов, сесть в AT-AT и под ностальгические «пиу-пиу» бластеров устроить маленький уютный холокост всему живому. То была игра, в которой можно было почувствовать себя в самой гуще событий лукасовской саги. У нас теплилась надежда, что **Pandemic** сумеют провернуть аналогичный трюк с «Властелином Колец». Увы, как выяснилось, силы у них уже не те.

Полевая кухня

Как любой начинающий игрок в покер понимает, что два туза на руках — это уже неплохо, так и Pandemic наверняка осознавали, что лицензия на Lord of the Rings, а если быть точным, на всю кинотрилогию Питера Джексона от New Line Cinema, — карты очень даже неплохие. Получив знакомую еще по работе с **LucasArts** комбинацию, Pandemic решили сыграть по старой схеме, что совершенно не скрывалось. Да, снова делаем игру по культовой кинотрилогии. Да, все прямо как в фильмах. И да, можно будет играть за орков. И слона завалить дадим, все для вас.

Уже на летнем мероприятии EA3 (см. «Игроманию» за август прошлого года) Conquest имел бледный вид и тонкие ноги, а на фоне осенне-зимних выступлений **EA** (**Mirror's Edge** и **Dead Space**) вовсе терялся. С тех пор так ничего и не изменилось. Pandemic в самом деле нарядили трилогию Толкина в затасканные шмотки Batt-lefront, приложив минимум усилий для главного — передачи атмосферы «Властелина Колец».

Одиночная составляющая Conquest начинается с кампании за Братство Кольца, после прохождения которой нас допускают ко второй главе, где уже начинается «альтернативная история»: Саурон и его друзья дают прикурить всему Средиземью. Условия выполнения миссий ничем не отличаются от Battlefront да и вообще любого командного экшена последних лет — это либо последовательный захват и удержание точек, либо беготня с каким-нибудь ценным предметом, будь то корона короля Теодена или Кольцо Всевластья. Игровой процесс — чистейший hack'n'slash, который разработчики подсластили самыми простыми ингредиентами.

Бойцы, как и положено, разделены на классы — стандартный набор из воина, лучника, скаута и мага. Само собой, в зависимости от класса автоматически задается стиль поведения в игре: логично, что лучник и маг по определению не лезут на рожон, скаут атакует исподтишка, а воин рубит, колотит и интеллигентно матерится. Каждый класс наделен своими спецспособностями, тут тоже без сюрпризов: скаут, к примеру, становится невидимым, у лучника припасены отравленные и огненные наконечники для стрел, у воина имеется целый набор

Тем, кто хорошо себя ведет, здесь дают покататься на лошадке.

Вместо эпических сражений Pandemic предлагают нам подсчитывать количество ударов в комбо. Achievements прилагаются.

Для японских игр вроде Dynasty Warriors тысячи воинов на экране — обычное дело. Здесь они — всего лишь декорации.

Размышления на тему, как выглядела бы Conquest, будь она сделана на технологии Assassin's Creed, предлагаем оставить Pandemic в качестве домашнего задания.

упражнений с мечом и так далее. Эффективность всех спецвозможностей ограничена шкалой энергии, которая восстанавливается по мере борьбы с врагами.

Средиземские дали

Одно из немногих «атмосферных» решений в игре связано с классовой системой: в определенных эпизодах игроку предлагается выступить в роли одного из главных героев эпоса. Стоит в битве за Минас-Тирит появиться элефантам, как нам тут же предлагают умертвить одного из них, играя за Леголаса, — как в том самом эпизоде из «Возвращения Короля». Таким же образом свои номера отбывают Арагорн, Гэндальф или Саурон с Балрогом. Тут, по замыслу разработчиков, должен начинаться блокбастер, но вместо этого игра превращается в подобие интерактивной энциклопедии. Во многом потому, что игровая механика этих эпизодов ничем не отличается от всего остального (не считая лошадиного здоровья у героев и уникальных приемов, которые, однако, выглядят ничем не лучше тех, что есть у обычных бойцов).

Как следствие, нет в них интереса для игрока, не питающего фанатичной страсти к «Властелину Колец». Или вот еще один пламенный привет из трилогии Джексона: помимо обычных воинов, магов или лучников, в роли противников встречаются и тролли, и энты, однако и они хлопот не доставляют. Если в фильмах битва с любым из этих существ была целым событием, то в Conquest действует только одно правило — не вступать с ними в ближний бой более чем на несколько секунд, в противном случае мы рискуем быть раздавленными или отфутболенными на смертельно опасную высоту.

Справедливости ради заметим, что энтам можно забираться на стволы и подло обрубать им ветки, — в Conquest они почему-то ростом не выше, чем средних размеров березка.

Толкучка

Секрет потенциального успеха Conquest лежал не столько в сингле, сколько в мультиплеере. Но и тут просчет. Первое, на что обращаем внимание читателя, — максимальное число игроков. Их может быть не больше шестнадцати, что вполне оправданно, учитывая микроскопический размер карт (и пусть вас не обнадеживают открытые пространства — стоит выйти за предусмотренную уровнем территорию битвы, как игрока тут же настигнет скоропостижная смерть за дезертирство). Все это, мягко говоря, вызывает недоумение: пытаться запихнуть такую громадную вселенную, как Lord of the Rings, в матчи восемь на восемь, особенно при живом Battlefield, — это что-то из области экспериментальных издевательств. В мультиплеере Conquest можно играть энтами, троллями и элефантами, стрелять из катапульт и все такое прочее, но уничижительные масштабы происходящего очень скоро отбивают желание заходить на сервер.

Пожалуй, самый светлый момент во всей игре — кооперативный режим: с живыми братьями по оружию интерес к кампаниям возрастает раза в полтора, и остается жалеть только о том, что сам по себе однообразный геймплей надоедает быстрее, чем команда успевает сыграться.

■■■

Pandemic, судя по всему, сами не поняли, чего хотят от них игроки. Они искренне считают, что нам нужен мультиплеерный экшен, а нам нужен *эпос*. Вместо него предлагается гнусная театральная постановка с картонным фоном: на тесной карте под ободрительный гул статистов на заднем плане тоскливо мнутся шестнадцать человек (или пятьдесят унылых ботов в сингле) — какой уж тут эпос. Мы с удовольствием закрыли бы глаза на устаревшую графику, простили бы карликовых энтов и одинаковый набор классов для обеих сторон, но загонять «Властелина Колец» в такие смехотворные рамки — это по меньшей мере недальновидно. Остановите элефанта, я хочу сойти!

В дополнение ко всему прочему версия для PC еще и страдает кучей технических проблем. Она умудряется тормозить даже на мощных компьютерах, многие пользователи жалуются на баги в графике, английская версия отказывается создавать профиль пользователя в русской Windows.

ПЕРЕВОД: Для тех, кто приобрел игру цифровым способом, был припасен приятный сюрприз: русскую версию можно выбрать и скачать изначально. В магазины она поступила на несколько дней позже. Сам перевод приятно удивил, не подкачала даже озвучка — традиционно слабое место российских локализаторов. А благодаря аккуратно перерисованным шрифтам и великолепному саундтреку Говарда Шора (он достался игре от первоисточника) атмосфера «Властелина Колец», то есть те крохи, что остались от нее в Conquest, донесена до нас в идеальном состоянии. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая непритязательная и необязательная игра во вселенной «Властелина Колец». В Conquest есть орки, эльфы и хоббиты, а вот атмосфера голливудского эпоса выпала где-то по дороге.

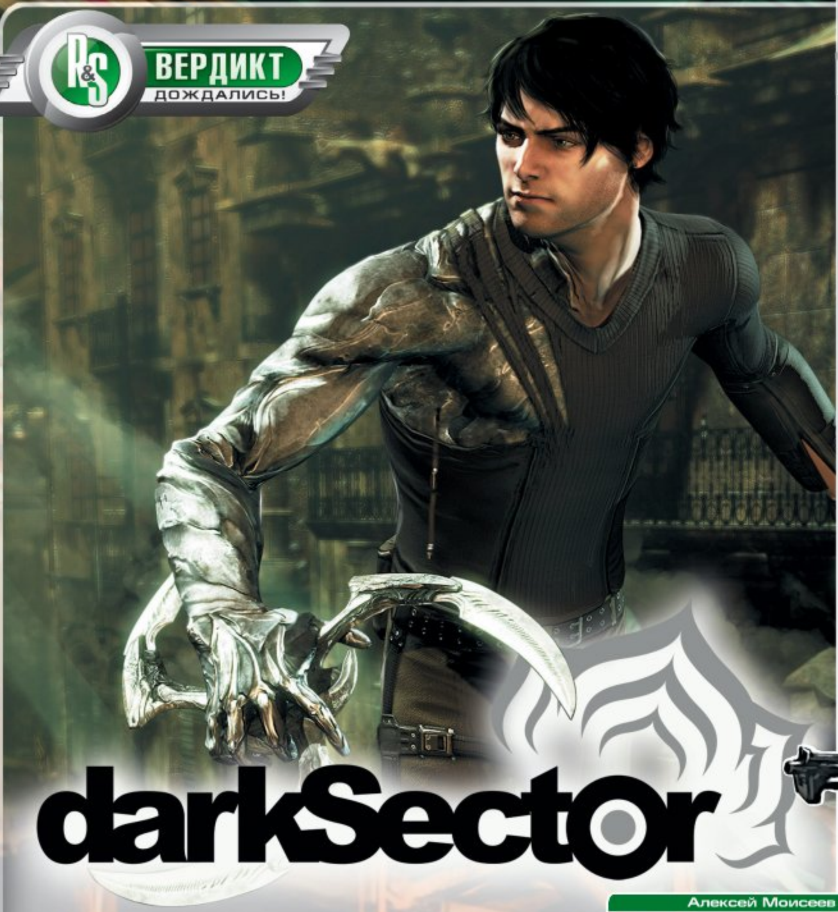
ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RS@IGROMANIA.RU



darkSector

Алексей Моисеев

ЖАНР Экшен

- **Издатель** D3Publisher
- **Разработчик** Digital Extremes
- **Издатель в России/локализатор** Новый диск
- **Похожесть**
  - Gears of War
  - Симбионт
- **Мультиплеер** Локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.darksector.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Если вы пристально не следите за отчетами «Видеомании» о том, что происходит на консолях, то название **Dark Sector**, вполне возможно, ни о чем вам не говорит — PC-версия этой довольно занимательной игры вышла без привычных PR-гулянок с медведями. Однако пропускать ее настоятельно не рекомендуется: сейчас, в традиционно мертвый сезон, когда из крупных экшенов есть только **F.E.A.R. 2**, Dark Sector может стать настоящей находкой.

Русские зомби

Подбирая для Dark Sector подходящую характеристику, мы долго не могли решить — то ли это высокобюджетный вариант российского «**Симбионта**», то ли, наоборот, бедная версия **Gears of War**. С творчеством **Targem Games** Dark Sector, безусловно, роднит подход к сюжету: злые русские в роли врагов человечества, вирус, превращающий людей в зомби, а также демоническая версия Распутина (!) в качестве вселенского зла. Плюс романтическая линия, конечно: главный герой Хайден Тенно, агент ЦРУ, безответно влюблен в бывшую напарницу Надю (разумеется, русскую), переметнувшуюся в стан врага. Весь этот цирк присутствует здесь намеренно — сознательная клюква, поданная с совершенно серьезным лицом.

Из Gears of War позаимствовано все остальное. Механика скопирована с завидной дотошностью: Хайден умеет припадать спиной к любому препятствию, перекатывается от укрытия к укрытию, не обучен прыгать, зато может быстро бегать по прямой (виртуальный оператор в такие моменты, как и положено, остервенело трясет камерой в районе пяток героя). К несчастью для себя, Digital Extremes далеко не так талантливы, как **Epic Games**, поэтому цитирование бывших коллег (вместе они, напоминаем, сделали все **Unreal Tournament** за исключением последней части) им удается с переменным успехом. Враги невероятно тупы, их поведение варьируется от сидения на одном месте до скриптовых повторений одного и того же действия (особенно забавно наблюдать, как они пытаются скрыться за препятствием с той же стороны, где стоит Хайден). Большой собакоподобный робот будет самозабвенно стрелять в ящик, за которым находится персонаж, но даже не попытается его обойти.

Солдаты со щитами — настоящая головная боль при первой встрече.

Наконец, дизайн уровней хромает на обе ноги. Если в Gears of War каждый забор, каждая цветочная клумба играли свою роль и могли лечь в основу определенных тактических схем, то в Dark Sector как будто поработал профессиональный генератор случайных чисел: ящики, мешки с песком и каменные блоки раскиданы тут безо всякого видимого смысла.

Метни ее нежно

Но ровно к тому моменту, как вы соберетесь хорошенько зевнуть, с Dark Sector произойдет неожиданная перемена. Метательная глефа (пятиминутка образования: изначально глефа — это одна из разновидностей алебарды; метательный вариант придуман фантастами в восьмидесятых), выросшая из руки Хайдена после заражения вирусом, делает невозможное: играть становится интересно. Три острых лезвия, приделанных к небольшому диску, — практически ультимативное оружие, с которым можно забыть про занудные перестрелки.

Во-первых, глефу можно бросать, причем тремя разными способами. Обычный бросок доводит рядового врага до такого состояния, когда к нему можно

Внимание! Суперпредложение!

Вас беспокоят зомби? Не получается разрезать лимон? Тогда метательная глефа от компании Digital Extremes сделана специально для вас! Оригинальный и практичный дизайн, а также уникальные свойства материала делают нашу глефу лучшим выбором как для самообороны, так и для решения бытовых задач.

Подпустите врага поближе и докажите ему: наша глефа — лучшая на рынке!

Зажигайте с глефой на танцполе! Девчонкам нравятся парни с заточенными дисками!

Дистанционное управление глефой поможет достать даже самых хитрых недоброжелателей...

...а острые края прекрасно подойдут для полевой хирургии! Внимание! Наркоз продается отдельно!

подойти вплотную и легким движением руки выпустить кишки, а потом отрезать голову. После усиленного броска и ходить не придется — противника располовинит сразу же. Спустя некоторое время Хайден научится управлять глефой в полете, что позволит ему отрубать головы даже у тех врагов, которые наивно попытались спрятаться за ближайшей помойкой. Во-вторых, чудо-бумеранг можно поджечь, заморозить или придать ему электрический заряд. Физические свойства и спецэффекты при этом будут соответствующие. Жаль, что мест подзарядки не так уж много, а пылает синим пламенем глефа всего несколько секунд. Перечисленные выше приемы используются также для решения редких головоломок. Кроме того, пока глефа находится в воздухе, никто не запрещает стрелять из пистолета, что бывает чрезвычайно удобно.

В-третьих и в-последних, глефа работает и в рукопашных схватках. Хотя в таком виде оружие получилось на удивление слабым: в большинстве случаев вместо кровищи, отрубленных рук и криков о пощаде мы наблюдаем, как Хайден рутинно избивает монстров, а те после нескольких ударов падают замертво. Выглядит скучновато и совершенно неэффективно, но ситуация меняется к лучшему, если оружие чем-нибудь заряжено.

Хайден тоже обретает кое-какие спецспособности после схваток с боссами, само оружие подвергается апгрейдам (происходят, кроме шуток, в канализации), но все это — мишура, которая не оказывает особого влияния на геймплей. Доходит до анекдотических ситуаций: ближе к концу игры нам дают какой-то суперкостюм, который нужен разве что для красоты. Внимания заслуживает лишь энергетический щит, очень полезный в финальных главах.

Зато боссы явно удались. Их всего четверо, среди прочих — здоровенный мутант-гамадрил верхом на роботе и наш любимый танк с щупальцами. Главное — в борьбе с ними разработчики разрешают окончательно наплевать на все эти автоматы и пулеметы и дают вдоволь наиграться с глефой: в процессе изведения каждого босса придется пользоваться сразу несколькими ее способностями.

■ ■ ■

Dark Sector — безусловно, игра одной идеи. Глефа здесь, как и огонь в **Far Cry 2**, — лучший и единственный способ развлечься. К счастью, у Digital Extremes, в отличие от **Ubisoft Montreal**, не было наполеоновских амбиций, поэтому они сумели верно расставить акценты и дали нам возможность провести в обнимку с ненаглядным бумерангом большую часть игры. Пользуйтесь, пожалуйста, их проницательностью.

ПЕРЕВОД: История с Dark Sector сильно напоминает ситуацию с локализацией **Call of Duty: World at War**, только все обстоит еще хуже. Вся постобработка звука (шипение помех, например) вырезана начисто. Актеры плохо понимают, что они вообще озвучивают, поэтому их голоса монотонны настолько, что дальше, кажется, уже некуда. Половина фраз врагов, выкрикиваемых во время боя, вообще не переведена. Мы бы посоветовали вам найти оригинальную версию, но вряд ли вам это удастся — PC-порт игры на сегодняшний день вышел только в России. ■

Дамы и господа, Григорий Распутин!

Кое-что Digital Extremes все-таки придумали сами: дуэли на бензопилах появились в Gears of War 2 уже после Dark Sector

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Dark Sector мог бы стать беззубым клоном Gears of War, но из ниоткуда появился метательный диск и всех спас. Результат — любопытный, хотя и довольно неряшливый экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия в реальном времени

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Massive Entertainment

Издатель в России/локализатор
Софт Клаб

Похожесть
- Серия Red Alert
- Ground Control

Мультиплеер
Интернет

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.massgate.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

WORLD IN CONFLICT

SOVIET ASSAULT

Василий Ветлугин

В свое время мы посвятили **World in Conflict** примерно тридцать поэм, сто сонетов и еще одну хвалебную оду. **Massive Entertainment** со свойственной шведам простотой и изяществом сделали стратегию, которая по динамике и драйву давала фору иным многопользовательским шутерам. Яркая, стремительная игра местами включала прямую трансляцию из ада (особенно когда прилетали самолеты с напалмом). Massive вывели свою собственную формулу идеальной RTS: никаких баз (в начале каждой миссии на руки выдается строго определенное количество юнитов), ресурсов (деньги за убитых подчиненных возвращались сами собой) и исследований (специальные тактические удары становились доступны автоматически, со временем). В остатке — маленькие тактические отряды и яростная борьба за контрольные точки. Здесь же — отточенный баланс (в кои-то веки стала нужна пехота), а также озорной мультиплеер с разделением игроков на классы (!). Наше подробное признание в любви см. в «Игромании» №10'2007.

На Берлин!

Ну и, конечно, интригующая тема — 1989 год, Советский Союз сошел с ума и, почти покорив за пару месяцев Европу, устроил высадку десанта в Сиэтле. Могучие советские танки, несущиеся по замершим улицам американских городов, отчаянные бои последних янки, героические лица в кинематографических роликах и демонстрация оружия массового поражения под меланхоличную немецкую группу Коор. Здесь же — развесистые гроздья клюквы: мужчина с грузинским акцентом, кричащий «Освободите небеса!», советские захватчики, упрятанные в трюмах торговых кораблей, вмешательство китайских товарищей — и это за несколько месяцев до анонса **Red Alert 3**! Претензия к World in Conflict была ровно одна — очень мало.

12 сюжетных миссий оказались посвящены исключительно США и НАТО, Советами давали порулить лишь в мультиплеере. Российские игроки (которые, к слову, World in Conflict приняли гораздо лучше, чем американцы) негодовали. Некоторое время спустя Massive анонсировали **Soviet Assault**.

Мы были в восторге — вот она, возможность водрузить красный флаг на Капитолийском холме! Людям непосвященным первая миссия внушает именно такие надежды. Западный Берлин, группа спецназа, обезвреживающая установки американской ПВО, подрыв Берлинской стены и массированное наступление под страшный грохот артиллерийских ударов. Хрустит и крошится натовская оборона, танки корежат асфальт, небо черным-черно от советских вертолетов, деморализованные капиталисты бегут с поля боя, теряя штаны! Дальнейшая программа могла быть такой: оккупированный Брюссель, Париж (заправляли ли вы когда-нибудь Т-80 духами Коко Шанель?), Лондон и только потом — триумфальное форсирование океана и высадка в Сиэтле. Но ничего этого не будет. После первой миссии осоловевшему от счастья игроку показывают надпись «через несколько месяцев» и бесстыдно включают вступительный ролик из оригинальной игры.

Если вы читали наш первый взгляд (см. «Игроманию» №4'2008), то, конечно, знаете, что отдельной кампании за Советы не предусмотрено — миссии за СССР встроены в оригинальные приключения американцев. Поэтому тем, кто прошел оригинал, придется вновь одолеть уже пройденные однажды задания. Заставлять русского народного человека, который пришел сюда ради торжественного марша по полям Колорадо, играть за американцев второй раз — это просто жестоко.

В Норвегии советские силы высаживаются посредством футуристического вида амфибий с ракетницами.

Капиталисты сегодня ужинают в аду!

Запомните: если в кадре не полыхает — вы что-то делаете не так.

«Тракторы у них совсем такие же, как в нашем родном колхозе, дорогая моя зазноба!»

Альо, Серьожа?

Отсутствие полноценной советской кампании — далеко не единственное разочарование, которое ждет в этой игре патриотов. Как мы и опасались, разработчики все-таки не удержались и напичкали Soviet Assault разнузданной клюквой. Подозрения начинаются еще во время установки игры: инсталлятор оформлен картинкой советского десантника, будто сошедшего с геббельсовских карикатур про русских недочеловеков. Заставочные экраны пестрят сомнительным артом, который неудачно пародирует советский агитпроп (неужели так сложно достать несколько плакатов и посмотреть, как в СССР работали со шрифтами и графикой?). Лозунги типа «Победа — мать празднества!» — это тут в порядке вещей.

Действующие лица советской кампании относятся к американцам с каким-то странным почтением: полковник Орловский пишет жене письмо в духе «Белого солнца пустыни», попутно замечая, что сидит на тракторе, который «совсем как в наших колхозах; видимо, эти американцы не так уж отличаются от нас». Советскую злобу олицетворяет молодой племянник Орловского, который периодически кричит «Американские трусы!» (с непередаваемым сельским говорком), отказывается от воздушной и артподдержки, огрызаясь фразами, позаимствованными из сборника «Штампованные выкрики ура-милитариста». Мы же играем за Романова (две самые популярные русские фамилии у западных разработчиков — Сталин и Романов), молчаливого мужчину в фуражке с голубым околышем и мимикой наемного убийцы. Сопереживать кому-то из этих пиксельных чучел совершенно не хочется. Как не хочется начинать проигрывать во второй части кампании — в финале вы командуете американцами, восстанавливающими контроль над Сиэтлом. Потому что (совершенно верно!) заключительная миссия перенесена из оригинальной игры.

Русскую тему Massive отработали с необычной для них небрежностью: после **GTA 4**, с «Группой крови», трениками с лампасами и цитатами из Достоевского, оформлять игру «матерью празднества» — совершенно неприлично. К тому же World in Conflict — это даже не Red Alert, где шапки-ушанки, медведей и прочие аттракционы из серии «ядерный советский борщ» выводили на первый план с понятной целью — повеселить. World in Conflict — серьезная, казалось бы, игра, и подобные нелепости ей совершенно не к лицу. Даже со знаменитым русским акцентом — и с тем напортачили: спецназовцы из «Звезды» разговаривают на английском с интонациями арабских террористов. Одна радость — собственно русскую речь явно записывали носители языка, комичного иностранного выговора у них нет. На уровне и музыкальное оформление — вступительную речь перед танкистами произносят под тему из «Неуловимых мстителей», а после победы звучит узнаваемый советский вальс.

Юноша бледный со взором горящим — так в представлении разработчиков выглядит советский десантник

■■■

С другой стороны, все могло сложиться иначе и Soviet Assault не увидела бы свет вовсе. После шумной свадьбы **Vivendi** и **Activision** образованная компания избавилась от ряда «бесперспективных» тайтлов и студий. Среди прочих под нож попала и Massive Entertainment. К счастью, в ноябре их взяли под крыло **Ubisoft**, так что релиз все-таки состоялся.

В выигрыше остаются те, кто не играл в оригинал. Soviet Assault — это полноценная история и абсолютно гениальная стратегия, которая за прошедшее время совершенно не испортилась. А вот остальные будут вынуждены продираться через уже знакомые миссии, и это притом, что никаких других сюрпризов для них не припасено: в дополнении, напоминаем, нет *ни одного* нового юнита и прочих обязательных в таком случае бонусов. Набор свежих уровней и новые герои — это замечательно, но они, по-хорошему, должны были присутствовать изначально, а не продаваться под видом новой игры.

В связи с этим мы сочли целесообразным выставить Soviet Assault сразу две оценки: первую — для тех, кто еще не знаком с оригиналом, и вторую — для разочарованных фанатов и обманутых российских патриотов, которым не дали водрузить советский флаг на американской земле. Вместе с ними мы надеемся на анонс следующего, полноценного дополнения. И чтобы на этот раз — обязательно со штурмом Белого дома! ■

РЕЙТИНГ для новичков
9,0
ВЕЛИКОЛЕПНО

РЕЙТИНГ для прошедших оригинал
7,0
ХОРОШО

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместо всесокрушающих серпа и молота вышли щипчики для ногтей и надувная колотушка. Тем, кто уже прошел World in Conflict, в Soviet Assault придется скучновато, зато для всех прочих эта игра может стать настоящей находкой.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

Линар Феткулов

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

жанр
физическая головоломка

издатель/разработчик
Kloonigames

похожесть
серия The Incredible Machine, Armadillo Run, World of Goo

мультиплеер
Отсутствует

сайт игры
www.crayonphysics.com

системные требования
НЕОБХОДИМО: 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

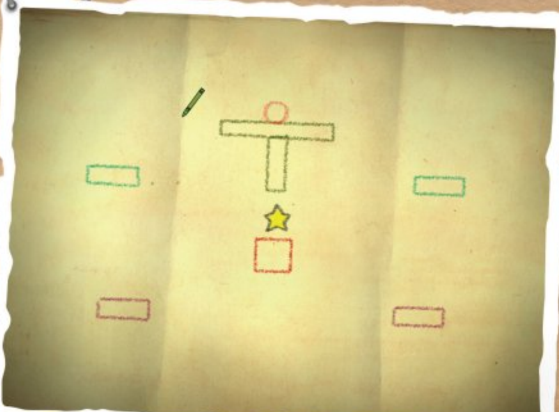
CRAYON PHYSICS DELUXE

К огромному сожалению, **Crayon Physics Deluxe** буквально на шесть дней опоздала к нашему ежегодному вручению наград, где игру гарантированно ждало первое место в номинации «Инди года». Получив год назад Гран-при на Independent Games Festival 2008, скромный финн Петри Пурхо неспешно доводил свой маленький арт-шедевр до ума.

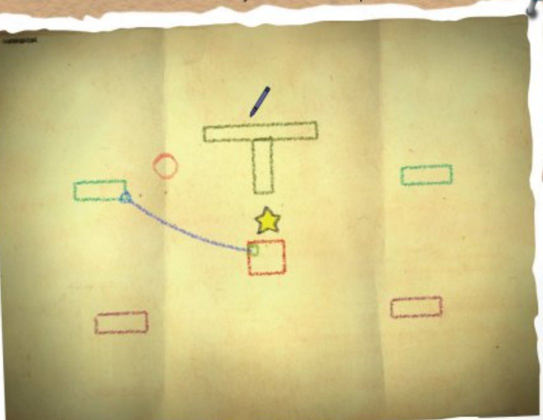
Crayon Physics Deluxe — это, напоминаем, физическая головоломка, фокус которой в том, что вы своими собственными руками можете нарисовать *любой* объект на уровне, — он тут же обретет физические параметры (вес и форму) и станет полноправным участником событий. Crayon начисто лишена всех привычных атрибутов компьютерных игр — тут не считают очки, не начисляют бонусы, хуже того — она совершенно не ставит перед вами сложных задач. Практически любой уровень проходится рисованием пары примитивных желобов. Но если приглядеться, то тут обнаружится наш, PC-эксклюзивный ответ **LittleBigPlanet**. Crayon Physics Deluxe — это игра, которая ставит процесс важнее результата. Она учит вас смотреть на происходящее на экране не как на череду препятствий, а как на творчество. Прямо сейчас на сайте ***http://beta.crayonphysics.com*** можно свободно скачивать уровни, созданные другими игроками, а также делиться своими. Инструментарий простейший, имеется поддержка графических планшетов.

Так же как и LittleBigPlanet, которую многие обидно зовут «редактором уровней за 60 евро», Crayon Physics Deluxe — это «программа для рисования физических механизмов за $20», это арт-проект, фестивальное произведение, что угодно, но не традиционная компьютерная игра, которой можно поставить однозначную оценку. Поэтому, пожалуйста, ознакомьтесь с ней, а затем возьмите мелок и пририсуйте итоговый рейтинг сами.

вариант 1

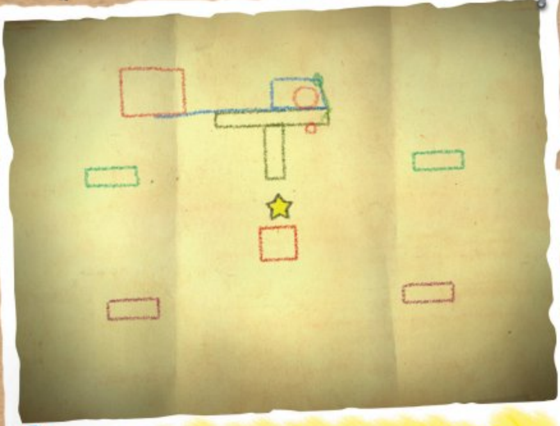


Задача любого уровня в Crayon Physics — заставить шарик дотронуться до звезды.

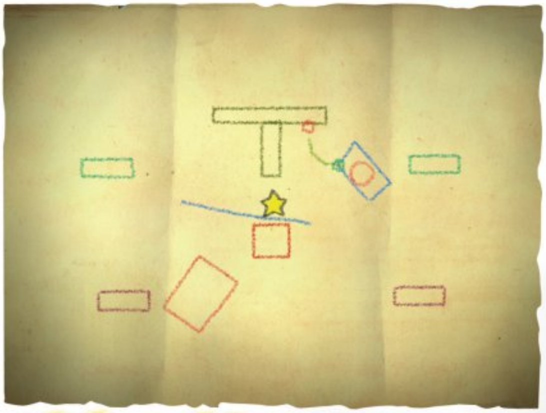


Самое очевидное решение в данном случае — нарисовать веревочную опору и подтолкнуть шарик влево (за это отвечает правая кнопка мыши).

вариант 2

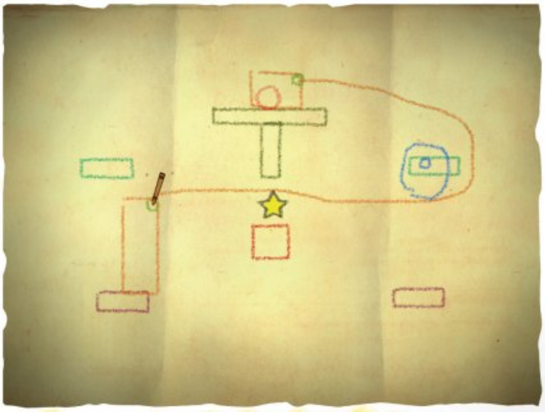


Но есть и более изящный выход из ситуации. Звезда прямо под нашим шариком — воспользуемся этим!

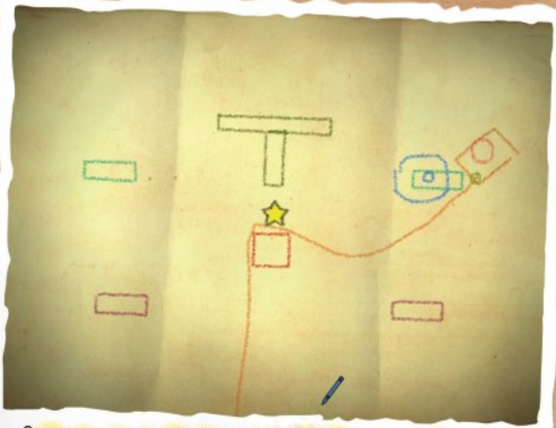


Положим шар в коробку, установим два крепления, соединим их веревкой, нарисуем рычаг и сбросим сверху что-нибудь тяжелое.

вариант 3



Ременная передача. В полном варианте здесь не очень уместна, но одна катушка нам пригодится — для снижения трения. Шарик — снова в коробку.



Создадим ось, обведем ее кругом. Установим противовес на другом конце уровня. Веревка обязательно должна обогнуть платформу со звездой — иначе инженерный шедевр сработает вхолостую.

реиграбельность ✓
классный сюжет
оригинальность ✓
легко освоить ✓

оправданность ожиданий **90%**

дождались

Вдохновляющий на подвиги конструктор нарисованных механизмов, лучший тренажер для вашей фантазии и творческого мышления.

геймплей **9**
графика **10**
звук и музыка **8**
интерфейс и управление **7**

РЕЙТИНГ

ЖАНР Квест

- **Издатель**
  Microids
- **Разработчик**
  GameCo Studios
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  - Still Life
  - Post Mortem
  - Sinking Island
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Количество дисков**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  www.stilllife-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Кирилл Волошин

Still Life было очень удобно критиковать. Издатель **Microids** словно нарочно подставлялся под истеричные пощечины журналистов: «Вы же все работали над **Syberia 2**?» — «Да!» — «Ну и где тогда все эти витиеватые пейзажи и буйство стиля? Почему темно и ничего не видно?» — «Извините». — «Вот вам!» (Хрясь по щеке.) — «Нет, вы точно работали над Syberia 2?» — «Да точно, точно!» — «Ну и где тогда нетривиальный сюжет? Зачем нам эта банальная история про охоту на очередного серийного убийцу?» — «Но...» — «Безобразие!» (Хрясь по щеке.)

Эта игра действительно требовала к себе особого подхода, но тем, кому удавалось найти с ней общий язык, воздавалось сторицей. «Банальная» история противостояния следователя ФБР Виктории Макферсон и серийного маньяка, художественно разделывающего юных дам на составные части, оборачивалась настоящим нуар-приключением. Готические, исписанные пугающими узорами интерьеры, куклы, подвешенные к потолку, убийца в маске, словно сошедший с подмостков парижской оперы, убийство как разновидность искусства — это был аристократический, очень тонкий и очень французский детектив. Более того, авторы Still Life оставили многие вопросы без ответа: Виктория стреляла в убийцу, тот падал в холодные воды городского озера, но тела так никто и не находил.

Покой им только снится

Сиквел стартует в спокойном 2005-м: дело о чикагском убийце закрыто, никто не бегает за юными американками с тесаком по подворотням. Виктория, уволившись из ФБР, по-прежнему задается вопросом — кто был этот загадочный маньяк и можно ли его считать мертвым? Она продолжает собирать информацию о личности убийцы и собирается по этому поводу в Чикаго, чтобы задать пару вопросов своему другу Ричарду. И тут сценарий выкидывает первый кульбит со временем: следующая сцена начинается уже в 2008-м, где героиня снова предстает перед нами агентом ФБР и занята «любимым» делом. Как она и предполагала, серийные убийства девушек возобновились — в 2006 году — и продолжаются до сих пор. Кто этот новый маньяк? Все тот же чикагский убийца в маске или его подражатель? Как все это связано с Ричардом и одним безумным художником, которого давно усадил в психиатрическую клинику дедушка Виктории Гасон Макферсон?

Много вопросов, мало ответов, вагон и маленькая тележка версий — эта история снова интригует и заставляет играть запоем. Кроме того, авторы верны традициям оригинала: они снова ловко жонглируют разными персонажами и временными периодами. В первой части мы играли то за Викторию в настоящем, то за ее дедушку в мрачной Праге 30-х годов прошлого века. В сик-

Помимо размытых текстур, тут также имеется не очень убедительная анимация персонажей.

Лабораторным исследованиям и работе с уликами в сиквеле уделяется намного больше внимания.

Приготовьтесь провести в таких интерьерах большую часть Still Life 2.

Неизменная деталь любой игры про маньяка: окровавленный операционный стол.

веле история мечется между 2005-м и 2008-м, а действие поделено между Макферсон и журналисткой Паломой Эрнандес, которую в самом начале игры похищает загадочный убийца.

Преемственность чувствуется и в проработке персонажей, и во внимании к деталям. Виктория — все та же острохарактерная, жесткая девушка, которая не любит «писак» и «журналюг», не лезет в карман за крепким словом, но для своих — чуткий напарник. В первой части она заботливо интересовалась у своего коллеги Миллера, где именно его вырвало на этот раз (того постоянно тошнило на месте преступления); во второй — просит помощника Гарриса не закапать слюной вещдок, с которым тот возится как ребенок с игрушкой.

Невыносимая тяжесть инвентаря

Как квест, Still Life 2 стала чуть современней и разнообразней. Основа прежняя: мы обыскиваем локации в поисках улик, снимаем отпечатки пальцев, тщательно штудируем пухлое досье с различными документами, подбираем коды доступа и т.д. Но появились и новые детали. Так, теперь больше внимания уделяется задачам на время, которые встречаются чуть ли не в каждой второй сцене. К счастью, этот «пиксельхантинг на амфетаминах» обоснован сюжетом: когда маньяк вводит яд в кровь Паломы, а потом предлагает сыграть в игру «найди противоядие за 5 минут» (пользуясь случаем, разработчики передают привет кинофильму «Пила»), это, безусловно, сбивает привычный квестовый ритм.

Кроме того, на службе у Виктории теперь куда больше спецтехнологий: она всегда носит с собой волшебный чемоданчик, где помимо прочего есть даже «электронный нос», позволяющий распознавать запахи.

Еще одно нововведение связано с устройством инвентаря: здесь есть ограничение на объем, который предметы занимают в сумке. Что-то не влезло? Будьте добры, выложите сначала лишнее. В самом деле, не может же хрупкая девушка одновременно таскать с собой матрас, огнетушитель и кувалду. Проблема в том, что просто так, на пол, бросить ничего нельзя — нужно найти специальный ящик или шкаф. Это объясняется тем, что многие предметы используются многократно, а каждый раз запоминать, куда и что выложил, необычайно трудно. Такие в высшей степени логичные новшества приводят к тому, что нам постоянно нужно бегать по локациям, чтобы взять, применить, потом выложить, опять взять и т.д.

Во всем остальном Still Life 2 — по-прежнему отличный квест, который умело чередует пиксельхантинг и разнообразные, порой весьма заковыристые пазлы. При этом французы демонстрируют фирменную фантазию: например, чтобы решить одну головоломку, нужно удобно расположиться на электрическом стуле и подать на него разряд строго определенного уровня.

Противогаз вместо маски

Но если с сюжетом и пазлами фантазия разработчиков не подвела, то с атмосферой сделалось нечто странное. Если раньше это был изобретательный, аристократичный нуар-детектив про тонкую грань между искусством и безумием, то теперь Still Life — классический триллер про серийного маньяка. В первой части был экстравагантный убийца в театральной маске и изящной черной накидке, во второй — мужик в противогазе и кирзовых сапогах. Там покушения в основном происходили на полуобнаженных представительниц богемной буржуазии, тут — на латиноамериканскую девицу; там был контраст между современной Америкой и Прагой 30-х годов, тут — одна сплошная современная Америка. В первой части в главном меню лилась вкрадчивая пугающая музыка, во второй — бодрый хеви-метал.

И если переезд из утонченного арт-триллера на территорию кинофильма «Пила» прошел успешно, то вот визуально игра однозначно подурнела. В оригинале были вручную отрисованные «задники» — мрачные интерьеры, полные неожиданных деталей. Теперь их заменили вульгарные трехмерные модели и размытые текстуры на стенах. Методы нагнетания атмосферы тоже прямолинейны: приглушенный свет, серые и холодные цвета — все это, по идее, должно вызывать дискомфорт, но на самом деле нагоняет тоску. Логово современного маньяка — какой-то обычный унылый бункер, где мало света и много неудобств, бродить по таким декорациям совершенно неинтересно.

Все эти перемены частично объясняются сменой команды разработчиков: Still Life 2 сделали не сами Microids, а французы из **GameCo Studios**, чей **Mozart: The Last Secret** мы ожидаем со дня на день.

■■■

К счастью, несмотря на досадные недочеты, GameCo показали себя достойными наследниками лучших традиций французского приключенческого жанра. В Still Life 2 чуть меньше сложных метафор и культурных отсылок, но это по-прежнему очень качественный интерактивный триллер. А в экзотической подкатегории «нуар-детектив» — так и вовсе лучший. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Still Life стала современней, динамичней и практически лишилась из-за этого своего тонкого французского шарма. Тем не менее это все еще прекрасный триллер и очень хороший квест.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

Алексей Моисеев

ЖАНР Шутер

SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

- **Издатель**
  Eidos Interactive
- **Разработчик**
  Rebellion Developments
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  ■ShellShock: Nam '67
  ■Серия Call of Duty
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.rebellion.co.uk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Между **ShellShock: Nam '67** 2004 года выпуска и **Shellshock 2: Blood Trails** есть ровно два сходства: название и Вьетнам в качестве места действия. Да и это, по сути, пустые формальности: вместо Вьетнама тут с равным успехом могла быть какая-нибудь Буркина Фасо или Никарагуа.

Попытки сделать достоверную игру о вьетнамской войне — в прошлом. Сегодня Shellshock — это трэш-аттракцион про зомби (правда, **Eidos Interactive** от слова «зомби» категорически открещивается и предпочитает называть их «зараженными»). Вирус Whiteknight («Белый рыцарь») действует по классической схеме: кого укусили, тот не жилец, а злобный плотоядный труп. Одному из первых не повезло брату главгероя, Кэлу, что не помешало ему сбежать прямо с разделочного стола и распространить заразу по всей тропе Хо Ши Мина и прилегающим территориям. Нам предстоит найти его и утихомирить. Можно кувалдой.

Shellshock 2 — это шутер, который условно делится на две неравные дольки: про вьетнамцев и про зомби. Первые ведут себя точно так же, как и пять лет назад, и очень зря: воевать с ними просто неинтересно. Вьетконговцы возрождаются во всех тупичках уровня, бегут на заранее определенные позиции и стреляют в героя, где бы он ни находился. Скрыться от их взора невозможно, а определить, откуда по нам ведется огонь, получается только по вспышкам выстрелов.

Ситуация меняется к лучшему, когда появляются зараженные. Главным образом потому, что у них нет огнестрельного оружия. Зомби в ShellShock 2 быстрые и по-хорошему настырные, хотя возрождаться за нашей спиной для них еще более обычное дело, чем для вьетнамцев.

Своих идей у **Rebellion** нет, поэтому не стоит удивляться острым приступам дежавю. Все сюжетные сценки с любовью и прилежанием слизаны с **Call of Duty**, причем некоторые — вообще без изменений («рядовой Уокер спасает рядового Райана», «рядовому Уокеру бьют морду» и тому подобное). Зомби повадками напоминают своих коллег из **Left 4 Dead** — быстро бегают и радостно хрюкают при виде игрока. Единственный босс, мужчина с мешком на голове и двумя тесаками в руках, явно приходится дальним родственником бензопильщику из **Resident Evil 4**. Причем схватка с ним повторяется три раза за те пять часов, что требуются для прохождения ShellShock 2.

К сожалению, так же успешно перенять у коллег все остальное не получилось. В игре как будто все сделано для того, чтобы вам было максимально неудобно. С собой можно таскать всего три обоймы патронов; ваши действия (перезарядка, бросок гранаты) проходят как будто в рапиде; из-за десятков бесполезных ответвлений, в которых возрождаются враги, часто непонятно, куда идти дальше. Навевает скуку монотонность всего происходящего: два вида противников на всю игру, полное отсутствие каких-то действительно интересных ситуаций. О таких вещах, как интрига и кульминация, здешние сценаристы, похоже, не слышали.

Пожалуй, единственная составляющая, в которую Rebellion вложили душу, — это жестокость. От количества льющейся крови все джеки томпсоны и хилари клинтоны этого мира должны немедленно забиться в истерике и пустить пену изо рта. Кровью плюются зомби, кровь заляпывает глаза, кровь пульсирует из отстреленных рук, целые ручьи крови текут по заброшенной деревне. От попадания из крупнокалиберного пулемета головы врагов лопаются, словно спелый арбуз, а в особо жаркие моменты за салютами из мозгов не видно вообще ничего.

■■■

Предъявлять Shellshock 2 претензии за примитивную механику бессмысленно — разработчики изначально делали «трэш-угар про зомби» и совершенно этого не скрывали. По их задумке, все должно было получиться очень весело и лихо, но на деле для того, чтобы устроить здесь кровавую зомби-мясорубку, нужно потратить два скучнейших часа на борьбу с вьетнамцами-невидимками. Не говоря уже о том, что все, что можно было сообщить на тему зомби, уже сказано в Left 4 Dead. ■

Эй, эй, уйди от меня! Китель запачкаешь!

Судя по окровавленному рту, мы оторвали этого мужчину от поедания трупов.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шутер про скучных вьетнамцев и зомби в касках. Вьетнам не изменился со времен первой части, а тему зомби на ближайшую пару лет закрыла Left 4 Dead. Возможность выпустить кишки первому встречному погоды не делает.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVisioN
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них — отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
Новый шутер от создателей PainKiller
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

ЖАНР Скверный шутер

- **Издатель**
  Bethesda Softworks
- **Разработчик**
  Bethesda Game Studios
- **Похожесть**
  - Серия Fallout
  - Серия Terrorist Takedown
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  560 Мб
- **Сайт игры**
  http://fallout.bethsoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

FALLOUT 3

OPERATION ANCHORAGE

Платный загружаемый контент (DLC) является обычным делом для консолей нынешнего поколения, но на PC широкого распространения он не получил. Во многом благодаря наличию огромного количества сторонних модификаций, которые, в отличие от таких вот мини-дополнений, совершенно бесплатны. Но находятся компании, которые не оставляют надежды привить эту систему и здесь, на PC. К примеру, **Bethesda Softworks** занимаются подобным вот уже вторую игру подряд (см. **The Elder Scrolls 4: Oblivion** — там все началось с брони для лошадей, а закончилось одним полноценным квестом). На этот раз в Bethesda не стали размениваться на мелочи вроде страз для плазменной винтовки и погрозили тремя полновесными дополнениями, с новыми квестами и предметами. Первое из них — **Fallout 3: Operation Anchorage**.

Насладиться новым контентом можно сразу же после выхода из «Убежища 101» или загрузив любое сохранение. Спустя пару минут блужданий по пустоши ваш Pip-Boy 3000 поймает радиосигнал Отверженных (суровые мужчины и женщины в красной силовой броне, если кто забыл), транслирующий призывы о помощи. Пройдя по указанному адресу (юго-запад Вашингтона) и отбив атаку супермутантов, вы окажетесь в подземном комплексе, где вам предложат опробовать военный тренажер, симулирующий освобождение Аляски от китайских оккупантов.

Загрузившись в «матрицу», вы обнаружите себя в довольно непривычном для Fallout антураже: голубое небо, снегопад, метель, не хватает только разлапистых елей. Добро пожаловать в город Анкорэйдж, его нам и предстоит освободить от доблестной китайской армии. Освобождение сводится к четырем этапам: уничтожить три огромные пушки, взорвать две бочки с топливом, разобрать на гайки один танк и убить одного китайского генерала.

Здесь-то и начинаются проблемы. Если вы думаете, что все эти задания выполнены в духе оригинальной игры, разочарование будет безграничным. В Bethesda почему-то решили, что на движке Fallout 3 получится отличный рельсовый шутер. Они сделали уровни-коридоры, изредка переходящие в небольшие ангары, загнали в них, кажется, половину населения Китая, выдали напарников и пустили нас воевать. Для полноты картины здесь иногда случаются скриптовые сценки, сделанные на манер **Call of Duty**.

Пройти Operation Anchorage можно за три часа, никуда не торопясь и совершенно не напрягаясь, даже если ваш герой только-только вылез из «Убежища» и еще минигана в руках не держал. Каждые сто метров разбросано всевозможное оружие, включая винтовку Гаусса (ее не было в оригинальной игре), и стоят аппараты для лечения и пополнения боезапаса. Выданная силовая броня отлично держит удар. Погибнуть здесь можно лишь по неосторожности, свалившись, например, в пропасть. Даже китайские ниндзя в невидимой броне и с мечами наперевес не будоражат кровь и опасности не представляют.

Единственное, ради чего можно потратить время на дополнение, — это награда за выполненный квест. Помимо традиционного опыта и парочки перков, тут выдают все новые предметы, встреченные в симуляции, включая винтовку Гаусса и невидимую броню (активируется, когда герой крадется). Поэтому если вы только-только начинаете играть в Fallout 3 или перепроходите его в очередной раз, то есть смысл поучаствовать в освобождении Анкорэйджа ради experience-очков и новых пушек.

■ ■ ■

Совершенно непонятно, зачем Bethesda отказалась практически ото всех сильных сторон своей игры, одновременно сконцентрировавшись на ее самом слабом элементе. Шутер из Fallout 3 — как стратегия из Call of Duty. Анкорэйдж неинтересно исследовать, с местными вояками скучно общаться, здесь нет множества путей к развязке, да и сам финал только один. Нужно просто идти вперед и стрелять. А в Fallout 3 мы играем явно не ради этого. ■

Хохмы ради можно расправиться со всей китайской армией голыми руками. Да, все настолько просто.

В Operation Anchorage все-таки есть свои приятные моменты.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

В Operation Anchorage Fallout 3 зачем-то прикинулся линейным шутером, и нельзя сказать, что такой образ игре к лицу.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 5,5

СРЕДНЕ

лаборатория
КАСПЕРСКОГО
Реклама
Победители выбирают
KASPERSKY!®
Ничто не должно мешать игре – ни вирусы, ни защита от них.
Антивирусное решение «Лаборатории Касперского» позволяет мне полностью сосредоточиться
на поставленной цели и опередить противника. Полный контроль безопасности виртуального
пространства и максимальная скорость работы компьютера – все, что мне нужно для победы!
Антон Синьгов (Cooller)
чемпион мира по компьютерным
играм Quake III и Quake 4*
*Личное первенство в международных турнирах по компьютерным играм Quake III и Quake 4: QLAN 2002, ASUS Winter 2003, ESWC 2003, Cyber[X]Gaming 2004, WipeoutLAN 2004, VSports All Stars 2005, ESWC 2005, WSVG Dreamhack 2006, CPL WINTER 2005
ЗАО «Лаборатория Касперского», Москва, Россия
Тел.: (495) 797-8700 / (495) 645-7939 / (495) 956-7000
Веб-сайт: www.kaspersky.ru
Отдел продаж: sales@kaspersky.com
© 2008 ЗАО «Лаборатория Касперского»
Купить онлайн: www.kaspersky.ru/store
Найти магазин: www.kaspersky.ru/buyoffline

Кирилл Волошин

ЖАНР ■Экшен ■Ролевая игра

СЕРДЦЕ ВЕЧНОСТИ

Издатель
Новый диск
Разработчик
UDC-game
Похожесть
Серия Gothic
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.udc-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

С «**Сердцем вечности**» произошла понятная и до боли знакомая история. Ее разработчики пять-шесть лет назад проводили бесчисленные часы в **The Elder Scrolls 3: Morrowind** и **Gothic**. Там они с самым искренним восхищением проматывали виртуальные состояния, убивали, делали карьеру, любовались закатом, а вернувшись в реальность, мечтали сделать такую же игру, только, конечно, еще лучше. Они придумывали сказочные миры, населяли их удивительными созданиями, звали нас на экскурсию и обстоятельно рассказывали: «Вот здесь у нас будет как в «Морровинде», только в пять раз больше, а вот там мы хотим сделать такоооe...» Реальность, к сожалению, оказывалась жестче и прозаичней. Время шло, идеи множились, а игра все не выходила. Кто-то сдался на полпути, кому-то устал давать деньги издатель, люди пачками уходили из команды, случились форс-мажоры, кризисы, нашествие казуальных игр, консолей, ураганов. Многие «игры мечты» так и не попадали на прилавки. А те, что попадали, были бесконечно далеки от задекларированных возможностей. Примеров десятки: от «нашего Morrowind» под названием «**Пограничье**» до вороха «наших фоллаутов».

И вот теперь — «Сердце вечности». Эта игра наделена всеми признаками синдрома «Объединим «Готику» с «Морровиндом» — и всем будет счастье!». Здесь есть огромный мир, свобода передвижения по нему, несколько фракций, на которые можно работать. И полно местных жителей с поручениями за пазухой.

Проблема в том, что все перечисленное выше — не более чем картонные декорации. В огромных тавернах нельзя заночевать и узнать слухи, в меблированных комнатах пусто — зайдя в них, вы не станете случайным свидетелем грязной сцены и не получите шанс продемонстрировать свое благородство или злодейство. Этот «прекрасный дивный мир» должен был переливаться звонкими голосами и дышать жизнью, но сейчас в нем мертвая тишина. Крикните «Эй!» — ответом будет эхо. Бутафорские персонажи молча стоят на одном месте, никогда не ложатся спать и смотрят пустыми глазами мимо вас. Здесь должны были разыгрываться настоящие интриги и сказочные приключения. Но в итоге — очередной забег за Ужасно Важными Артефактами и шокирующие признания: «Сын, я должен тебе сказать одну вещь: ты не мой сын!»

Вместо жизни этот мир наполнили толпами монстров, как консервную банку кильками. Хотели в итоге повернуть в сторону **Diablo**? Но почему тогда забыли про такие важные вещи, как яркие боссы, проработанная система классов и возможность улучшать предметы? Думали угодить поклонникам слэшеров? Но где отрубленные конечности, выбитые щиты и прихрамывающие на раненую ногу гоблины?

Впрочем, если не рассматривать «Сердце вечности» в контексте «игры мечты» и чуть снизить планку, то окажется, что не все так уж плохо. Иногда сценаристы подбрасывают нетривиальные задания, да еще и с несколькими вариантами решения: например, вас могут попросить устроить семейное счастье одной тучной дамы — все лучше, чем идти на бой с очередной сотней орков. Тут есть несложная, но эффективная ролевая модель, позволяющая вольно комбинировать различные стили боя и магию. Есть крепкая боевая система со всеми положенными атрибутами: спецатаками, эффектными заклинаниями и даже возможностью, как в **Age of Conan**, наносить удары с разных сторон. Есть активно маневрирующие враги. Играть в «Сердце вечности» интересно — ровно настолько, насколько интересной может быть среднестатистическая фэнтези-RPG.

■ ■ ■

С одной стороны, за **UDC-game** хочется порадоваться: они сумели довести до конца начатое дело (а это, кстати, их дебютный проект) и выпустили не самую ужасную ролевую игру на свете. Больше того, «Сердце вечности» достойно выглядит на фоне западных проектов вроде **Dungeon Lords** и **Two Worlds**. Но разве о таком соседстве мечтали авторы, да и мы вместе с ними? Увы, нет. ■

Эта игра больше всего похожа на MMORPG, из которой внезапно выселили всех игроков, кроме одного.

Изначально планировалось, что в «Сердце вечности» будет мультиплеер, конные прогулки и возможность выбора пола главного героя.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Задуманная несколько лет назад как грандиозная RPG, «Сердце вечности» к релизу скукожилась до уровня третьесортной восточноевропейской ролевой игры.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

ОПЕРАЦИЯ «ВАЛЬКИРИЯ»

АРХИВЫ НКВД: ОХОТА НА ФЮРЕРА

Издатель
Акелла

Разработчик
SPLine Games

Похожесть
Отель «У погибшего альпиниста»

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайт игры
http://astrokeoffate.akella.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«**Архивы НКВД: Охота на фюрера**» — живое доказательство тому, что в рамках темы «Штирлиц в гестапо» отечественные разработчики могут не только травить бородатые анекдоты. Напротив, игра изначально позиционировалась как серьезный классический квест с упором на историческую достоверность. Разработчики консультировались с историками, штудировали мемуары, давились пылью в архивах и вообще потратили на разработку непривычно много времени: игра была анонсирована еще в начале 2007-го.

Когда стало ясно, сколько материала может вместить в себя проект, авторы, чтобы ничего не скомкать, решили разбить его на две части. Первой стала «**Операция** «**Валькирия**», которая, как и одноименный фильм с Томом Крузом, рассказывает о заговоре германского сопротивления против Гитлера. Итогом «Валькирии» стало неудачное покушение на фюрера: 20 июля 1944 года прямо на совещании в ставке его пытался взорвать подполковник вермахта граф Клаус Шенк фон Штауффенберг. Правда, в отличие от кино, тут у нас не детальная историческая реконструкция, а история по мотивам. Мы играем за штандартенфюрера гестапо Майера, который на самом деле — советский разведчик, сразу вызывающий стойкие ассоциации с родным Штирлицем. По своим каналам он узнал, что гестапо вышло на след заговорщиков, и теперь, чтобы помочь сопротивлению убить фюрера, должен пустить собственных «коллег» и лично группенфюрера Мюллера по ложному следу.

Главгерой Майер похож не на Тома Круза и даже не на Вячеслава Тихонова: это вылитый Эд Харрис, сыгравший снайпера-фашиста в картине «Враг у ворот».

Этот вымышленный сценарий развивается в достоверных декорациях. Тут есть воссозданные по старым фотографиям здания и улочки, малоизвестные факты об операциях гестапо против сопротивления, масса информации в жанре «это интересно» (знали ли вы, например, о том, что в 1934 году Бенито Муссолини назвал Гитлера «удивительно дегенеративным существом, редким идиотом»). И, наконец, реальные исторические личности в деталях — порой весьма щекотливых. Так, вам поведают, что генералиссимус вермахта Вернер фон Фрич в 1938 году был лишен всех постов и подвергнут публичному судебному процессу по обвинению в гомосексуализме.

Кликнув практически на любой предмет, вы получаете развернутую историческую или культурологическую справку о самых разных сторонах жизни Германии тех лет, а, скажем, из разговора с сотрудником почты узнаете об основных направлениях в немецкой литературе и ее виднейших представителях. Это внимание к мелочам и огромный объем всевозможной информации — первое, что положительно выделяет «Архивы НКВД» на общем фоне.

Второе — удивительно содержательные диалоги. Штандартенфюрер Майер беседует со всеми и обо всем, даже с личным шофером он готов поговорить о новостях с фронта и здоровье его жены. Все эти необязательные беседы за жизнь работают на атмосферу игры — персонажи перестают быть терминалами для выдачи информации и превращаются в героев, которым сопереживаешь и веришь.

Наконец, третье, что положительно отличает проект от многих собратьев по жанру, — возможность решать некоторые игровые задачи разными способами. Геймплей «Архивов» примерно в равной степени поделен между традиционным сбором и применением предметов и общением с многочисленными персонажами. Даже у бытовой проблемы с прорванной трубой есть два решения: либо возиться с ней лично, либо убедить бабушку вызвать слесаря. В диалогах многое зависит от того, есть ли у Майера при себе удостоверение личности и во что он одет — в военную форму или в гражданский костюм. Вовремя получив нужную информацию и правильно выстроив общение с нужными людьми, вы можете, например, получить альтернативный путь устранения вражеского агента, чтобы лично не марать об него руки.

Радужную картину портят буквально две вещи: неказистая анимация главного героя и заторможенный курсор. Последний слишком медленно меняет вид при наведении на предметы, отчего местный пиксельхантинг порой изрядно нервирует.

■ ■ ■

«Охота на фюрера» — действительно интересный, вдумчивый квест, а помимо этого — еще и интерактивная энциклопедия истории и быта фашистской Германии. В общем, еще немного таких примеров (см. также «**Отель** «**У погибшего альпиниста**» и **Sublustrum**) — и фраза «русский квест», возможно, перестанет быть ругательством. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Штирлиц меняет фамилию на Майера, перестает травить анекдоты и, наконец, занимается своими прямыми обязанностями: художественно водит за нос гестапо.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

ТЕХНОШОУ 2009!
ФОТОФОРУМ
HDI SHOW
MOBILE&DIGITAL SHOW
9-12 апреля МВЦ «Крокус Экспо»

Mobile & Digital SHOW

МОБИЛЬНЫЕ
И ЦИФРОВЫЕ
УСТРОЙСТВА
И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

www.mds-expo.ru

H·D·i show 2009

АУДИО-ВИДЕО
ТЕХНИКА
И ДОМАШНИЕ
СИСТЕМЫ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ

www.hdishow.ru

ФОТОФОРУМ

ЛЮБИТЕЛЬСКОЕ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ФОТО И ВИДЕО

www.photoforum-expo.ru

КОНКУРС «ПРОДУКТ ГОДА»

УЗНАЙ ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛОВ 9 АПРЕЛЯ!

На выставках, в рамках ежегодного Конкурса «Продукт года», эксперты объявят лучшие продукты в области фото, видео, аудио, компьютерной, мобильной и портативной техники.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР: РАТЭК

www. productgoda.ru

реклама

Организатор

M!Dexpo

Кирилл Волошин

MEMENTO MORI

ЖАНР Квест

- **Издатель** dtp entertainment AG
- **Разработчик** Centauri Production
- **Издатель в России** Акелла
- **Похожесть** Fahrenheit
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.mementomori-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Удивительно, но при всем влиянии, которое оказал на приключенческий жанр **Fahrenheit** (повальная мода на quick-time events началась все-таки именно с него), мало кто решался скопировать из этой, без преувеличения, великой игры самое интересное — форму подачи. У **Quantic Dream**, напомним, был настоящий interactive fiction, то есть интерактивный фильм: игра постоянно тасовала героев, экран регулярно делился на несколько частей, в которых одна и та же сцена демонстрировалась с нескольких ракурсов одновременно, но главное — нас то и дело ставили перед выбором, от которого зависел финал всей истории. Так вот, едва ли не первой адвенчурой, где все это тоже есть, стала **Memento Mori**.

Казалось бы, чехи из **Centauri Production** вплотную подошли к черте, которая отделяет переосмысление от явного плагиата. Основную сюжетную нагрузку здесь, как и в Fahrenheit, несут два главных героя: девушка-детектив и мужчина-преступник, воздух между которыми быстро начинает искрить. При этом мужской герой и в Memento Mori, и в Fahrenheit оказывается под действием неких мистических сил, и тут и там фигурируют религиозные секты.

Однако пресловутую черту разработчики все-таки не переступают: используя схожую сюжетную конструкцию, чехи рассказывают самостоятельную историю. Все начинается с исчезновения из Эрмитажа картины, на которой изображен ангел смерти. Принимая на себя роль то сотрудницы Интерпола Ларисы Светловой, то художника-поддельщика Макса Дюрана, мы носимся между Петербургом, Лионом, Лиссабоном, Шотландией и даже каким-то финским монастырем. Тут хватает своего, специфического колорита: есть, например, трогательная петербургская бабушка, предлагающая предсказать судьбу по картам таро, необязательные, казалось бы, детские воспоминания одного из героев, его же отвлеченные диалоги с братом. Благодаря этим сценарным решениям Memento Mori смело шагает за рамки очередного интерактивного детектива с закосом под Дэна Брауна (см. рецензию на **Scorpio Ritual** в прошлом номере).

С псевдоисторическими бестселлерами в мягкой обложке Memento Mori роднит разве что завязка (тут тоже музей, картины, вот только убитого сторожа нет). На самом деле это очень грустная, где-то даже философская история. Под печальные переливы фортепиано тут умирают скромный библиотекарь и маленькая питерская девочка, португальский художник ослепляет себя, а Макс успевает обрести и снова потерять родного брата. Концовок несколько, но при первом прохождении трагический финал почти гарантирован. Причем к этому моменту умудряешься настолько сжиться с героями, что наступает чуть ли не кататония, которая вскоре сменяется жгучим желанием переиграть, все исправить и во что бы то ни стало получить вожделенный хэппи-энд. Пожалуй, последний раз такие эмоции вызывал только Fahrenheit.

А вот в том, что касается геймплея, Memento Mori ближе к традиционным point-and-click-квестам. Здесь нет quick-time events и мини-игр, зато есть логичные и разнообразные пазлы, которые изящно вписаны в повествование. Кроме того, есть интерактивные диалоги, где от выбранной реплики порой очень многое зависит. Время на ответ всегда ограниченно, иногда его буквально в обрез: например, на решение, можно ли считать виновным преступника, не ведавшего, что творил, дают буквально пару секунд. В другом случае под нервирующее тиканье таймера нужно быстро и незаметно покинуть локацию до приезда полиции.

■ ■ ■

Конечно, лобового столкновения с шедевром Quantic Dream Memento Mori не выдержит. Кое-где игре не хватает динамики (помните ту сцену в Fahrenheit, где нужно раскидать голыми руками взвод полицейских, а потом ухватиться за улетающий вертолет? Так вот, здесь ничего подобного нет), где-то — режиссуры. Но зато здесь есть история, за которой интересно следить, и персонажи, которым хочется сопереживать. Так что запомните, Memento Mori — лучший способ скоротать время в ожидании выхода **Heavy Rain**.

ПЕРЕВОД: Локализация от «Акеллы» хороша, но, к сожалению, не безгрешна. Изредка герои вдруг начинают говорить не своими голосами, а найденная в Питере газета, сообщающая подробности кражи из Эрмитажа, почему-то называется «Страница Законодательного Собрания Пермской области»; скорее всего, это прекрасное название пришло сюда из оригинальной версии игры, но неприятно, что локализаторы не удосужились его исправить.

Как и в Fahrenheit, экран то и дело переходит в режим «картинка в картинке».

В диалогах идеи Mass Effect доведены до логического завершения: мы выбираем не реплики, а эмоции, обозначенные смайликами.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Fahrenheit по-чешски: с сюжетом, который проходишь на одном дыхании, но без мини-игр и экшен-динамики.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

Александр Чепелев

ЖАНР Мой дом — дурдом

- **Издатель**
  Xider Games
- **Разработчик**
  Daedalic Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  GFI/Руссобит-М
- **Похожесть**
  - Sam & Max Hit the Road
  - Maniac Mansion
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Количество дисков**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  http://edna.daedalic.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,7 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

EDNA AND HARVEY
THE BREAKOUT

Когда-то давно Марлен Дитрих рассказала, что в диалоги своей героини из «Голубого ангела» она добавила щепоть «специфического берлинского юмора висельника». Так вот, юмор **Edna and Harvey: The Breakout** можно описать схожими эпитетами: «едкие шуточки гробовщика», «гротескный стеб палача» или «хохот Шляпника из Страны чудес». Стоит заглянуть этому Шляпнику под облезлый цилиндр — и можно увидеть много интересного.

Если коротко, то «Эдна и Харви: Взрыв мозга» (под таким названием игра продается в России) — это юмористический квест про сумасшедший дом. История появления игры на свет — отдельная тема для разговора. Разработчики, немцы из **Daedalic Entertainment**, всю сознательную жизнь делали очень серьезные квесты про спасение мира от экологических катастроф (**A New Beginning**) и путешествия по фантастическим мирам с парящими в облаках замками (**The Whispered World**). А тут вдруг неожиданно сменили амплуа, взяв за основу студенческую работу одного из основателей студии, человека с замечательным именем Ян Мюллер-Михаэлис. И получилась Edna and Harvey.

Итак, Эдна — пучеглазая пациентка сумасшедшего дома. Она носит застиранную ночную рубашку, а ее лучший друг — синий плюшевый кролик Харви, существо с добрым сердцем и некрофильскими наклонностями. Вместе они преследуют общую цель — сбежать из дома скорби. Естественно, для этого понадобится решить не одну безумную загадку. Например, чтобы выбраться из камеры, нужно отломать ножку стула, расковырять ею войлочную обшивку и выкрутить шурупы в вентиляционном люке откусанным ногтем.

Нет нужды лишний раз напоминать, что сумасшедший дом — идеальная обстановка для реализации самых диких идей. И само собой, каждый персонаж здесь — ходячий абсурд. Один наряжен в костюм пчелы и требует кофе, другой охраняет лифт и не пропускает без входного билета — вешалки. Изредка дело доходит чуть ли не до злободневной сатиры: так, в одном из коридоров свихнувшийся яппи вопит своему брокеру (в отрезанную телефонную трубку) о курсе акций и почему-то боится, что если у него родится сын, то его карьера пойдет прахом.

Эдна не отстает и буквально на каждом шагу творит осознанное, почти ницшеанское зло. Например, начав разговор с тихим алкоголиком Питером, она в качестве утешения разразится тирадой о том, какое ужасное это имя — Питер и как его проблемы мелочны в сравнении со всей Вселенной, не говоря уже о том, как мелочен в сравнении со Вселенной он сам. Масла в огонь подливает и Харви, который по сути — точная копия Макса из **Sam & Max**, разве что менее харизматичная.

Механика игры прилежно копирует квесты середины/конца прошлого десятилетия — никаких интерактивных курсоров, внизу экрана нужно самостоятельно выбрать желаемое действие: говорить, взять, использовать и т.д. Разумеется, без привычных упражнений по перебору предметов тоже не обошлось. Единственное отступление авторов от классической схемы — периодические флэшбеки Эдны, в которых приходится играть непосредственно за Харви.

■ ■ ■

Конечно, Edna and Harvey — игра крайне специфическая. В конце концов, здесь предлагают цинично, злонамеренно издеваться над душевнобольными. Но чего уж там, заниматься этим бывает по-настоящему весело. Так что если вам интересно, что представляет собой немецкий абсурдный юмор, то это он и есть.

ПЕРЕВОД: К собственно переводу нет никаких претензий, чего не скажешь об озвучке — в ней задействованы те же самые актеры, которых мы слышали примерно в миллионе других локализаций. Их голоса изрядно приелись, да и сами они, похоже, устали от этой работы — читают текст с вымученными, будто из-под палки, интонациями. ■

В избранных моментах авторы дают постмодернизма: вот эта девочка, например, — явная отсылка к мультсериалу «Эй, Арнольд!».

Графика в игре неряшливая, но не лишенная шарма: вглядитесь в эти огромные, бессмысленные глаза героини!

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Edna and Harvey — это абсурдный немецкий квест про сумасшедший дом, в котором синий кролик отпускает скабрезные шутки в адрес трупов. Если подобный расклад вас не смущает — смешно будет практически наверняка.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

Александр Чепелев

ЖАНР Возвращение великой классики

GOBLIIINS 4

- **Издатель**
  Snowball Studios
- **Разработчик**
  Société Pollene
- **Похожесть**
  Серия Gobliiins
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  www.gobliiins4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Пьер Гийод — прекрасный дизайнер и удивительный человек. Свои игры он делает в уютной французской деревне или на горных утесах, не знает, кроме французского, никаких языков (сотрудники компании **Snowball** долгое время не могли с ним связаться, потому что писали письма на английском) и мечтает сделать шутер без убийств, одновременно страшный и жизнеутверждающий. Пьер — настоящий аксакал игровой индустрии, именно он в 1991 году придумал квест-головоломку **Gobliiins**.

Возможно, вам это название ни о чем не говорит. Но мы, уж простите, не можем не предаться ностальгии. Пока наши родители смотрели по телевизору новости о подписании соглашения в Беловежской пуще, мы смеялись над заставкой из Gobliiins (1991), в которой короля пытал иголками злой колдун. А когда распался СССР, мы мучились с прохождением той самой головоломки с разрушенным мостом и гигантской яблоней. История про трех гоблинов-разнорабочих, решающих сюрреалистические задачки, была смешной, сложной и невероятно интересной. В 1992 году случилась вторая часть (**Gobliins 2: The Prince Buffoon**), в 1993-м — третья (**Goblins Quest 3**), затем сказка **Woodruff and The Schnibble of Azimuth**, а после Пьер неожиданно пропал с наших радаров. Бросив авторские проекты, он ушел в создание анимации и карикатур. И вернулся только сейчас, как мушкетер, без малого двадцать лет спустя.

По сути, **Gobliiins 4** — переосмысленная первая часть. Мы вновь играем за троицу носатых гоблинов. У каждого — своя узкая специализация: дипломатичный Ч-чупс умело жонглирует предметами из инвентаря и продуктивно общается, громила Тугус бьет и толкает, а Херувимус, волшебник с дурацкой бородкой, в каждый предмет добавляет щепотку магии. Вместе они образуют слаженную команду, способную превратить в фарс даже самую тривиальную задачу.

Простой пример: из черепа дракона нужно достать королевскую корону. Рептилия разместилась в верхней части уровня, куда может забраться только Тугус. Когда силач бьет по черепу — хвост дракона поднимается. Вывод — посадить на него двух оставшихся гоблинов и закинуть таким образом наверх. Далее засовываем в пасть чудовищу средство от несварения желудка, колдуем — дракон заходится кашлем и выплевывает артефакт.

И так — всю дорогу. Каждый из шестнадцати уровней — отдельный мирок, со своей особенной логикой и микроклиматом. Мы перепрыгиваем на лягушачьей спинке через реку, чтобы разбудить заснувших стражей, перетаскиваем вещи с огромной черепахи, кормим зубастое растение. И все это в интерьерах вроде торчащей вверх тормашками ноги. Плюс куча необязательных декоративных нюансов: летающие в воздухе рыбки или кривляющиеся скелеты. Анимации вообще много — стоит совершить какое-нибудь неверное действие, как за одним гоблином гонится рой пчел, другому на голову залезает паук и т.д.

Единственная серьезная претензия к этой игре — ее внешний вид: чудеса прогресса последних восемнадцати лет обошли Пьера Гийода стороной. Он вроде бы что-то такое слышал о том, что теперь все игры делают в «полном 3D», поэтому решил освоить 3DS Max — получилось жутковато. Из героев по-щегольски выпирают треугольники, все декорации обтянуты примитивнейшими текстурами, Gobliiins 4 больше всего похожа на поделку студента-первокурсника. Очень жаль — игре куда больше пошла бы старомодная 2D-анимация.

■■■

Для случайного человека четвертая часть Gobliiins — как бронтозавр посреди мегаполиса. Для загрузки уровня по старинке нужно вбивать пароль, внешний вид пугает грудных детей, механике — сто лет в обед. И тут мы настоятельно советуем вам удержаться от поспешных выводов и обратить на эту игру самое пристальное внимание. Ведь в играх вроде Gobliiins ключевую роль всегда играет не технология, не интерфейс и не количество предметов в инвентаре. Здесь главное — остроумные идеи и по-хорошему дурацкий юмор. А такие вещи не стареют.

ПЕРЕВОД: Сами гоблины говорят на собственном шуршащем наречии, поэтому задача локализаторов свелась только к переводу текстовых вставок. Тут они оттянулись — тексты легкие, ироничные, адаптированные под русского игрока. Так, в королевской библиотеке можно встретить книги с названиями вроде «Великий Гномсби» за авторством Ф. Тролля Фицджеральда или «Записки о Шерлоке Гномсе» Конунга Дойла. ■

Лягушка на фоне огромной перевернутой волосатой ноги — далеко не самый безумный из здешних пейзажей.

Вид этого короля с короной на спинке кресла гарантированно вышибает слезу умиления у игроков старше двадцати.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Три знаменитых гоблина вернулись почти двадцать лет спустя. За это время они подурнели лицом, зато сохранили отличное чувство юмора.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

Игорь Асанов

ЖАНР Автомобильный экшен

ARMAGEDDON RIDERS

- **Издатель** GFI/Руссобит-М
- **Разработчик** Targem Games
- **Похожесть** Серия Carmageddon; Sledgehammer
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.targem.ru/clutch

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 1 Гб видео

Компания **Targem Games** — настоящие российские разработчики: на словах их проекты звучат прекрасно, на презентациях и выставках — как минимум интригуют, а в итоге может получиться… практически что угодно. В последнее время эта команда выпускает новые игры чуть ли не ежеквартально, и все — очень разного качества. После выхода вполне достойного **Sledgehammer** мы было преисполнились надеждой, после посредственного «**Симбионта**» — насторожились. Так вот, по уровню исполнения **Armageddon Riders** — скорее ближе к «Симбионту», и очень жаль.

Задумка была отличная: аркадные гонки, зомби, расчлененка, кровища — ни дать ни взять «русский **Carmageddon**», да еще и со знакомой по **Need for Speed** и **Burnout** структурой — в перерывах между гонками можно кататься по городу в свободном режиме и творить непотребства.

Сюжет, опять же, злободневный: в игровой реальности адронный коллайдер все-таки «жахнул», но последствия взрыва почувствовали только в ближайшем к нему населенном пункте — Атом-Сити. Сразу после этого город был объявлен закрытой зоной и оцеплен военными. Суетиться было из-за чего: все облученные взрывом люди превратились в зомби, а городские улицы — в свалку полезных артефактов и аномалий. Вслед за военными сюда нагрянули рейдеры на шипастых и бронированных автомобилях, которые использовали закрытую зону не только для охоты за отходами научного производства, но и как арену для сражений и гонок без правил.

Придумав незатейливую, но забавную и по-хорошему дурацкую историю, Targem почему-то отказались с ней работать. Главная проблема Armageddon Riders в том, что она напрочь лишена своего собственного узнаваемого стиля. Это не пародийные **Big Mutha Truckers** про реднеков-дальнобойщиков, не высокотехнологичные **Ballistics** с безумными скоростями и техномузыкой и уж тем более не Carmageddon с его старушками и взрывающимися коровами.

Идеальным примером для подражания здесь мог бы стать **Dead Rising** (Xbox 360). В этом циничном японском хорроре был эпизод, в котором нам предлагалось прокатиться на автомобиле по подземной парковке (главный герой пытался выжить в супермаркете, захваченном зомби), где живые мертвецы шатались, без шуток, табунами. Каждый преодоленный метр там сопровождался характерным чавканьем и оторванными конечностями. Так вот, в Armageddon Riders тема езды по зомби, что называется, не раскрыта — наблюдать, как паратройка мертвецов беспомощно пинают притормозившую у тротуара машину, гораздо смешнее, чем раскатывать их же по асфальту. При ДТП зомби с одинаковым звуком разлетаются на равное количество кусков, окрашивая капот в красный цвет, — машина даже не замедляет ход! А корректная физика в это время отрабатывается на пустых деревянных ящиках и стеклянных автобусных остановках.

Чувствуется, что движок (не изменившийся со времен Sledgehammer) способен на большее, но сколько-нибудь серьезной разрушаемости и зрелищных аварий в игре просто нет. От машин отваливаются двери, бамперы и капот, но ведут они себя при этом как пластмассовые модельки.

Наконец, в управлении легковушки ощущаются словно тяжеловесные грузовики, игры про которые у Targem традиционно получаются лучше всего. Аркадная гонка с валкими и медленными машинами — нонсенс. Ситуацию не спасает даже несколько вариантов нитроускорения, расположенные по сторонам шипы и лезвия (учтите, стрелять здесь нельзя, только бодаться), а также несколько вариантов раскрасок.

■ ■ ■

От игры с участием Большого адронного коллайдера хочется в первую очередь подобающего геймплея, саундтрека и антуража. Хочется носиться по гладким освещенным тоннелям со скоростью звука и расщеплять соперников на атомы с помощью протонно-ионного излучателя. Или, наоборот, размазывать зомби по ржавым канавам. В Armageddon Riders, к сожалению, нет ни того ни другого. Targem Games предлагают нам неуклюжее толкание боками на бывшем футбольном стадионе под аккомпанемент кантри-музыки — после той инъекции чистого адреналина, которую являет собой **Burnout Paradise**, Armageddon Riders можно применять разве что в качестве успокоительного. ■

Кажется, мы кого-то переехали.

Гравитационные аномалии помогают скрасить рейдерский быт — хоть попрыгать можно.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Русский Carmageddon» обернулся заурядной аркадной гонкой, с кучкой зомби в роли статистов. Это не самая плохая игра, но даже Sledgehammer от тех же разработчиков был на порядок веселее.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

NARC

- **Жанр:** дряблый экшен про копов
- **Издатель/разработчик:** Midway Games/Point of View
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск

Строго говоря, то, что вы видите перед глазами, — не столько рецензия, сколько некролог. **NARC** вышел на консолях прошлого поколения еще в 2005-м и уже тогда был обычным GTA-клоном с ровно одной оригинальной находкой: здесь предлагалось употреблять наркотики и наслаждаться эффектом. Порт на PC ждали тогда же, но по каким-то причинам процесс приостановили и выпустили игру только сейчас.

Концептуально NARC — дешевый боевик «про полицейских». Главные герои — парочка матерящихся сотрудников отдела по борьбе с наркотиками. В их городе появился новый вид дури, который делает людей поразительно активными и живучими — уложить такого наркомана можно разве что килограммом свинца.

В процессе расследования нам предложат стандартный набор миссий вроде «выследи подозрительного копа». В свободное время можно развлечься превышением служебных полномочий: шнырять по городу, размахивать перед носом прохожих значком и заковывать их в кандалы. И пусть вас не мучает совесть: в основном население мрачного мегаполиса состоит из драгдилеров и проституток.

Что же до пресловутых наркотиков, то их в игре есть несколько видов: LSD, героин, разные порошки и таблетки; у каждого свое действие — как полезное (замедление времени, быстрый бег), так и декоративное (превращение горожан в большеголовых шутов). Особенно приятно, что во время «трипа» звучит бодрая фанк-музыка, вроде Pusherman Кертиса Мэйфилда.

NARC был бюджетным проектом даже на момент своего выхода. Сейчас же он смотрится еще хуже. Графика, механика — все это устарело, поросло быльем, покрылось плесенью — выберите эпитет по вкусу. Тем не менее это одна из немногих игр, где употреблять наркотики не только можно, но это еще и поощряется. Если для вас это почему-то важно — спешите видеть.

ПЕРЕВОД: Текст переведен в духе B-movie — развязно и с матом. И это хорошо — на этом строилась едва ли не половина атмосферы оригинала. А вот русская озвучка до оригинальной в любом случае не дотягивает, ведь одного из главных героев озвучивал Майкл Мэдсен, известный по таким фильмам, как «Бешеные псы» и «Убить Билла». — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

HINTERLAND

- **Жанр:** стратегия/ролевая игра
- **Издатель/разработчик:** Titled Mill Entertainmentl
- **Издатель в России/локализатор:** Руссобит-М/GFI

Осенью прошлого года компания **Titled Mill**, известная неоднозначной **SimCity Societies**, пошла на неожиданный шаг и решила скрестить **Diablo** с RTS. В **Hinterland** мы играем за некоего дворянина, который должен избавить свои земли от нечисти и монстров во славу короля. Вначале в нашем распоряжении есть лишь ветхая лачуга, но, убивая монстров, мы получаем деньги и славу, привлекаем на свои земли поселенцев (от крестьянина, снабжающего нас едой, до кузнеца, алхимика и личной гвардии) и постепенно превращаем пустырь в самый настоящий город. Эта в общем-то простая механика прекрасно работает: убивать монстров и обустраивать свои владения интересно ради самого процесса. Из Hinterland получилась бы неплохая казуальная игра, но для этого она слишком бедно выглядит, а кроме того — удивительно недружелюбна к игроку: экономическая система довольно сложна, а подсказок не предусмотрено.

ПЕРЕВОД: Озвучка в игре отсутствует, а текст переводили ремесленники из гильдии толмачей: вроде бы серьезных ляпов нет, но и читаешь без всякого интереса. Помимо прочего встречаются чисто технические огрехи: так, текст местами не влезает в отведенное ему место. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MASS EFFECT BRING DOWN THE SKY

- **Жанр:** ролевая игра
- **Издатель/разработчик:** Electronic Arts/BioWare
- **Издатель в России/локализатор:** 1C/Snowball Studios

Для **Mass Effect** изначально планировалось выпустить целый ряд дополнений, на что **BioWare** недвусмысленно намекали еще полгода назад. Но потом, видимо, планы изменились — то ли **Dragon Age** занимал слишком много времени, то ли разработчики решили приберечь силы для полноценного сиквела. Как бы то ни было, дело ограничилось мини-дополнением **Bring Down the Sky**. В нем нам предлагают спасти планету Терра-Нова от теракта: группа террористов-батерианцев (смешная раса четырехглазых гуманоидов) задумала уронить на столицу колонии огромный астероид. По сути, перед нами — обычный второстепенный квест, каких и в оригинальной игре хватало. Прохождение занимает от силы час, большую часть которого вы проведете, разъезжая по поверхности астероида и расстреливая турели. Хорошая новость в этой истории всего одна — на Xbox 360 это дополнение стоило чуть меньше €5, а владельцам PC оно достается совершенно бесплатно. Можете списать это на кризис.

ПЕРЕВОД: Помимо полугодовой задержки к локализации, у нас есть одна серьезная претензия: переводом, похоже, занимались не живые люди, а англо-русский словарь. Текст получился шаблонным и скучным, озвучка оставлена английской. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

■ **Жанр:** аркада ■ **Издатель/разработчик:** GameTap/Spicy Horse Productions
■ **Издатель в России/локализатор:** Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №9'2008

С неожиданной радостью сообщаем: в нашей сентябрьской рецензии на **American McGee's Grimm** мы поспешили с выводами. Тогда казалось, что эта игра не доживет и до второго сезона — настолько нелепо она выглядела. Но творческий потенциал Американа Макги и его тренированных китайцев из **Spicy Horse** неожиданно раскрылся. Сначала они закончили первый сезон, потом второй, теперь на носу третий. Grimm чувствует себя хорошо и даже, кажется, идет на поправку. Хотя и не так быстро, как хотелось бы.

Вкратце напоминаем суть игры. Злой гном Гримм носится по сюрреалистическим квазисказочным уровням, превращает пасторальные лужайки в адовы кущи, прыгает на вопящих детишек и поливает декорации ядовитой уриной. Изначально задумывалось, что таким образом мы возвращаем сказкам истинный, мрачный облик. На деле дальше отрыжки и мочи дело не пошло: менялись только декорации, но не сюжет. Были и другие претензии — примитивная механика, например.

Однако начиная с третьего эпизода Макги делает упор на то, что всегда удавалось ему лучше всего, — дизайн. Простой и эффектный ход — отдаление камеры (дебютировал во втором сезоне), благодаря которому все окончательно становится похоже на сон сумасшедшего сказочника, а примитивная технология перестает бросаться в глаза. Уровни стали изобретательнее (носимся по исчезающим книжкам и наблюдаем, как злые дети перекидываются кроватями), длиннее и разнообразнее. Мы то и дело скачем по вращающимся и исчезающим платформам, бегаем по жердочкам, собираем бонусы, ускоряющие и замедляющие время, выполняем побочные задания вроде «превратить десять благородных картин в призрачные».

Даже сейчас Grimm — все еще не та игра, которую нам обещал Макги. Такой она, скорее всего, и не станет. Но теперь в нее хотя бы не скучно играть. Вкупе с выдающимся дизайном мы сочли возможным повысить игре оценку аж на целый балл.

ПЕРЕВОД: Издевательские песенки, писклявые вопли жертв и запальчивый голос за кадром, выкрикивающий речевки вроде «Не откладывая на дом, бей тяжелым мощным задом!» — русская версия выполнена на приличном уровне и выглядит очень естественно. Единственный недостаток — модель распространения: вместо того, чтобы выпустить по сезону за раз, «**Акелла**» продает каждый эпизод поштучно. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

■ American McGee's Grimm: Девушка-безручка
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ American McGee's Grimm: Красавица и чудовище
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ American McGee's Grimm: Рождественский гимн
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ American McGee's Grimm: Смерть в кумовьях
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ American McGee's Grimm: Черт с тремя золотыми волосками
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Burnout Paradise: Полное издание
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ DROD: Секреты подземного царства
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Enemy Engaged 2: Буря в пустыне
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ EverQuest 2: Полное собрание
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ F.E.A.R. 2: Project Origin
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ Ford Драйв Gold
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Hinterland
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI

■ Jagged Alliance: Gold
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Mirror's Edge
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ NecroVisioN
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ Premier Manager 09
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ Pyroblazer
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ Shaun White Snowboarding
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ ShellShock 2: Кровавый след
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ Warhammer Online: Время возмездия
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ World of Goo
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Властелин Колец: Противостояние
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ Возвращение морпеха
Рос. издатель/локализатор: 1С/Логрус

■ Европа. Древний Рим: Золотой век
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ Звездные ястребы: Операция «Возмездие»
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ Кровавая месть
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Монстры на свободе
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ Пираты онлайн
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Netville

Новые анонсы

■ Audiosurf
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука

■ Battlefield 1943
Дата: лето 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Battlefield: Bad Company 2
Дата: начало 2010 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising
Дата: март 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Mount & Blade Addon
Дата: осень 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С/Snowball Studios Interactive

■ Need for Speed: Shift
Дата: осень 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Need for Speed: World Online
Дата: осень 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Runes of Magic
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI

■ Spore Creature Keeper
Дата: лето 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Spore: Космические приключения
Дата: 17 марта 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ Stormrise
Дата: март 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Софт Клаб

■ Takeda 3
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

■ The Chronicles of Spellborn
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI

■ Tibor: Tale of a Kind Vampire
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

■ World War One: The Great War 1914-1918
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

■ Другой мир
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI

■ Личный номер
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/Play Ten Interactive

■ Машинариум
Дата: осень 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С/Snowball Studios

■ Тени войны
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI

■ Третий солдат
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с января'2008 по февраль'2009

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Grand Theft Auto 4	23981	19,4%
2	▼1	Fallout 3	14275	11,6%
3	▲1	Assassin's Creed Director's Cut Edition	7403	6%
4	▼2	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	6796	5,5%
5	▲2	Left 4 Dead	6279	5,1%
6		Devil May Cry 4	5259	4,3%
7	▼4	Call of Duty: World at War	4747	3,8%
8	▲1	Mass Effect	3547	2,9%
9	▲2	Dead Space	3501	2,8%
10	▲2	Pro Evolution Soccer 2009	3324	2,7%
11	▼6	Tomb Raider: Underworld	3299	2,7%
12	▼2	Command & Conquer: Red Alert 3	2896	2,3%
13	▼5	Far Cry 2	2781	2,3%
14	▲6	Alone in the Dark	2508	2%
15		Crysis Warhead	2488	2%
16	▼2	King's Bounty: Легенда о рыцаре	2455	2%
17	NEW	Prince of Persia	2174	1,8%
18	▼2	FIFA 09	2042	1,7%
19	▼2	The Witcher: Enhanced Edition	1943	1,6%
20	▲7	Race Driver GRID	1826	1,5%
21	▼8	Need for Speed: Undercover	1718	1,4%
22	▼1	Spore	1501	1,2%
23	▼5	Bully: Scholarship Edition	1460	1,2%
24	▼2	7,62: Перезарядка	1386	1,1%
25	▼2	Sacred 2: Fallen Angel	1154	0,9%
26	▲2	World of Goo	1014	0,8%
27	NEW	Анабиоз: Сон разума	1007	0,8%
28	▼3	Pure	939	0,8%
29	▼3	Brothers in Arms: Hell's Highway	697	0,6%
30	▲17	X3: Terran Conflict	690	0,6%

*По состоянию на **5 февраля** в голосовании приняло участие **30020** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

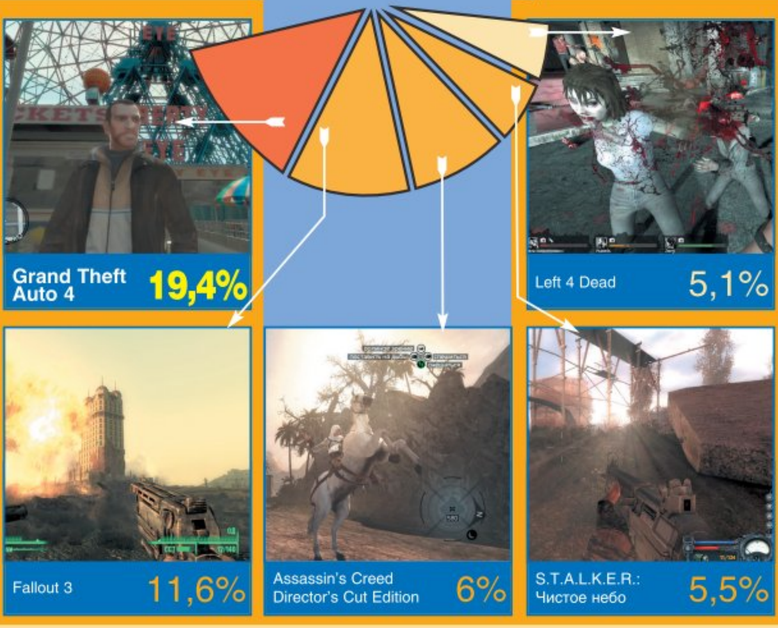
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ЯНВАРЯ 2008 г.* по *ФЕВРАЛЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

5 ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ФЕВРАЛЕ — МАРТЕ 2009 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Grand Theft Auto 4 дебютировала в ежемесячном голосовании с *таким* количеством голосов, которое в иные месяцы не доставалось всем его участникам, вместе взятым. Это, в общем-то, можно считать исчерпывающим комментарием к сегодняшнему хит-параду, но мы попробуем уделить минутку внимания и остальным. **Left 4 Dead** ожидаемо вытеснил провальную **Tomb Raider: Underworld** из верхней пятерки, и это, скорей всего, надолго. Несмотря на то что все четыре сценария пройдены многими не раз и не два, играть будут еще долго — разработчики из **Valve** уже готовят серьезные обновления. Воистину, за кооперативом — будущее всего жанра шутеров. Хотя и не единственно возможное. Украинский хоррор «**Анабиоз: Сон разума**» стоит ценить прежде всего за отличный сюжет, и читатели, проголосовавшие за него, наверняка согласятся с нами.



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Mirror's Edge

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Бежать без остановки, держать ритм и ни за что не смотреть вниз — вот условия, необходимые для того, чтобы полюбить Mirror's Edge. Игрокам с боязнью высоты и высокой сложности лучше и впредь ходить пешком.

Паркур от первого лица * DICE * Electronic Arts

Devil May Cry 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Race Driver GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Left 4 Dead

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1С

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1С

Assassin's Creed

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла

Горячая линия: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Александр Башкиров (при участии Игоря Варнавского)

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Является ли Metal Gear Solid Mobile творением Хидео Кодзимы или его компании, писал ли он сюжет для этой игры? И еще скажите, пожалуйста, электронный ящик Хидео Кодзимы. Поймет ли он вопрос, если я задам его по-русски? И ответит ли?

Гики и фанбои считают сюжеты мобильных версий MGS (включая MGS Mobile и Touch) неканоническими, но сам Кодзима этого не подтверждает.

Разработкой **Metal Gear Solid Mobile** целиком занимались оксфордско-кэмбриджские нерды из британской компании **Ideaworks3D** (очень скучная контора, главное достижение которой — разработка универсального движка **Airplay** для мобильных телефонов). По словам Чеда Макнилла, менеджера по маркетингу **Konami Mobile**, Кодзима участвовал на всех этапах разработки, лично супервайзил решения дизайнеров, приложил руку к американской рекламной кампании и «никогда бы не позволил выпустить продукт, не соответствующий его высоким творческим стандартам». Да-да.

Интересно, что **Metal Gear Solid Touch** для iPhone делала уже **Kojima Productions**: разработку возглавляла бывшая веб-дизайнерша компании Ясуйо Ватанабе, а Кодзима маячил за спиной на привычной роли контролера и творческого консультанта.

Поиск (работающего) почтового ящика любой знаменитости — довольно-таки бессмысленное занятие (не потому, что нельзя найти, а потому, что после этого он очень быстро станет неработающим), но можно попробовать оставить любимому разработчику комментарий в официальном блоге (***blog.konami.jp/gs/hideoblog/index.html***). К сожалению, Хидео Кодзима почти не владеет не только русским, но и даже английским языком, так что писать ему придется на японском.

Откуда есть пошла распрыжка в Quake 3? Знакомый говорит, что это, мол, баг движка. На самом деле так? Если да, то много ли еще игр, в которых такие хинты стали неотъемлемой частью геймплея (как это произошло с Q3)? — *Семен Довгополов*

«Распрыжка», или strafe jumping, действительно появилась как продукт эксплуатации

Теперь рокет-джампом пользуются даже боты.

функции OpenGL в **Quake 3: Arena** и вместе с движком досталась по наследству оригинальному **Counter-Strike**. Банни-хоппинг (более простая разновидность strafe jumping) был подробно описан еще в хрестоматийном спидраннерском труде Quake done Quick, опубликованном на сайте **PlanetQuake.com** в 1997 году. Быстрый бег по диагонали (фактически — распрыжка без прыжков) корнями уходит в **Doom**: сами разработчики strafe running не планировали, считали его недостатком движка и в **Quake** такую возможность ликвидировали.

Зато другая классическая техника — rocket jump — была придумана **id Software** и введена сознательно в Doom, на карте E3M6, где достигнуть тайного выхода можно было, лишь выстрелив ракетой в стену. Но уже через год был изобретен быстрый бег, и про rocket jump все забыли. А потом вышел Quake — где, если верить Джону Ромеро, никаких ракетных прыжков не планировалось. Джон Кармак впервые увидел rocket jump на карте DM2 (мгновенный Quad Damage!), был очень впечатлен и, по слухам, предрек ему большое будущее.

Сегодня strafe и rocket jumping в той или иной форме присутствуют практически во всех соревновательных FPS.

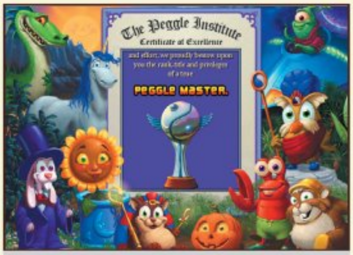
С недавних пор заметил странное совпадение: мне кажется, что персонажи всем известной рекламы Mac & PC очень похожи на владельцев ведущих компаний-разработчиков операционных систем: PC похож на Билла Гейтса, а Mac — на Стива Джобса, только оба помоложе. Вам так не кажется? — *Лев Селиверстов*

Британский вариант роликов: Роберт Уэбб в роли Мака, Дэвид Митчелл в роли ПК.

Знаете, даже в ЯПОНСКОМ варианте роликов Мак чем-то неуловимо смахивает на Джобса, а ПК — на Гейтса. Даром что Мак там выглядит как простой японец, а ПК — как японец в очках! А уж в американском и британском...

Кстати, писатель и блогер Джон Ходжман, играющий псевдо-Гейтса в американской версии рекламы, — убежденный Mac-пользователь с 1984 года. Но на этом головокружительные аллюзии не заканчиваются: в одном из роликов ответной серии I'm a PC настоящий сотрудник **Microsoft** Шон Силер изображает Джона Ходжмана, изображающего Билла Гейтса, а в двух других Билл Гейтс изображает сам себя... или, возможно, Шона Силера, изображающего Джона Ходжмана, изображающего Гейтса.

В чем разница между инди-играми и казуалками? — *Руслан Погодин*



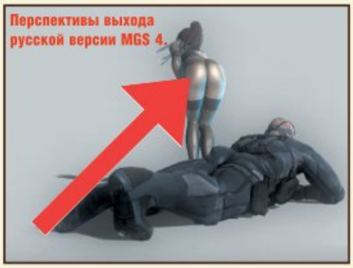
Peggle — легкодоступная игра с простыми правилами, рассчитанная на людей, которые не играют в игры.

Независимые игры (фильмы, музыка) производятся без финансовой поддержки издателя (студии, лейбла). Только это, а вовсе не направленность, аудитория, героизм разработчиков и т.д. делает их независимыми. У независимых игр с казуальными есть общие черты (к примеру, скромный размер команды и преимущественно онлайновый способ распространения), большинство независимых разработчиков сейчас занимается именно казуальными играми, но казуальные игры сами по себе — явление насквозь корпоративное и коммерческое.

Крупнейший казуальный ПК-разработчик на сегодня — **PopCap Games** с их **Peggle** и **Bejeweled**, но на консольном рынке рыщут такие монстры, по сравнению с которыми PopCap — скромная гаражная компания. Сегодняшняя **Nintendo** — разработчик и издатель общедоступных игр для самых общедоступных в мире консолей: **Mario Party 8** для Wii продалась тиражом 6 млн копий, **Nintendogs** — тиражом 20 млн.

Вообще, термин «казуальная игра» слишком искусственный, чтобы его можно было применять не к конкретным работам, а к целому направлению (как и термины «новый роман» или «постмодернизм»). Является ли казуальной игра **Desktop Tower Defense**? Нет? Да? Ну а **Guitar Hero**?

Хочу приобрести PS 3, но меня мучает один вопрос. А выходят ли для этой приставки русскоязычные версии игр? Если да, то много ли их? — *Игорь Копров*



В настоящий момент стараниями «Софт Клаба» на русский полностью переведены «ВАЛЛ-И», «Конспирация Борна», «Легенда о Спайро: Рождение дракона», «Мадагаскар 2: Побег в Африку», «007: Квант милосердия», Burnout Paradise, Call of Duty: World at War, The Club, Dead Space, FIFA 08 и FIFA 09, The Godfather 2, Killzone 2, Need for Speed: ProStreet и Need for Speed: Undercover, NHL 09 (субтитрами), SEGA Rally, Warhawk, Stormrise и World in Conflict: Soviet Assault (две последние игры выйдут в марте). Еще примерно к трем десяткам игр имеется русская документация.

И — нет, MG S4 не переводился.

Я играю с 1995 года и заметил, что существует всего несколько главных жанров: шутер, квест, хоррор, стратегия, RPG, экшен, спорт, симулятор и слэшер, а от них уже ответвляются разные направления (тактический шутер, стратегия в реальном времени, автогонки и т.д.). Есть, конечно, игры-единицы в своем жанре (например, Braid или Portal), но они очень редко появляются. Неужели все жанры, которые можно было придумать, уже придумали? — *Олег Константинов*

Экспериментальный платформер LittleBigPlanet.

Жанры все еще возникают — но, как правило, в комбинации с каким-нибудь причудливым железом и в расчете на свежую, неохваченную старыми жанрами аудиторию. Людям, которые до сих пор помнят о существовании квестов, бывает трудно признать за этими играми не только право называться новыми жанрами, но и просто право называться видеоиграми.

Самый простой пример — MMORPG (появились в 1997 году, с RPG как таковыми не имеют практически ничего общего, **World of Warcraft** скоро придется выделять в отдельный жанр и, вероятно, индустрию). Пример посложнее — музыкальные ритм-игры (**DDR** — 1998 год, **Guitar Hero** — 2005-й) и гибриды для вечеринок (попробуйте-ка уложить **WarioWare: Smooth Moves** или **Rayman Raving Rabbids** в любой из вышеперечисленных жанров!), самый сложный — невинные с виду флэш-развлечения и игры для платформ типа iPhone, где шутерами и пазлами называют уже совсем не те вещи, которые населяли эти жанры раньше (пазлы на ловкость рук, например).

Braid, **Portal** или, допустим, **LittleBigPlanet** — это все еще игры в привычном нам представлении; легко и приятно вздыхать об их уникальности, выделять в отдельные жанры и сетовать, что ничего нового уже не изобретают. Изобретают — только играем в них не мы.

С самого начала разработчиком игры Left 4 Dead была студия Turtle Rock, а Valve числилась лишь как издатель. Теперь же Valve указана и как издатель, и как разработчик. Куда делись люди из Turtle Rock? — *Владислав Таран*

Майкл Бут, основатель Turtle Rock.

В конце 2007 года **Turtle Rock** была ассимилирована **Valve** и теперь известна как **Valve South**. Вообще, Бута в Valve звали с 2002 года, но он отказывался переезжать из любимой Калифорнии в Сиэтл. Когда стало ясно, что команда из восьми человек Left 4 Dead «не тянет», пришлось соглашаться (в итоге над L4D трудилось порядка 60 разработчиков). Знакомая история, не правда ли (см. Portal)?

На консолях вообще выходит какой-либо трэш? А то как ни посмотришь — сплошные Metal Gear Solid и GTA 4. — *Владимир Медведев*

Процент отстоя на любой отдельно взятой консоли (будь то Xbox 360, PS 3, Wii, DS или PSP) такой же, как на ПК, а именно — 99,8% (99,9% — если считать мелкие игры в онлайновых магазинах). **GTA 4** или **Mass Effect** — игры-события, ждать которые нужно десятилетиями. За ними идут крепкие се-

Помимо просто трэша, на консолях случается еще и трэш очень специфический. Например, Onechanbara: девушки в купальниках против зомби.

риалы типа **Gears of War** или **Devil May Cry** (обновляются раз в два года, но в сиквелы играть зачастую невозможно), одновременные или почти одновременные с ПК релизы (**Assassin's Creed**, **Mirror's Edge**, **Dead Space**), а за ними — кошмарнейший, непортируемый на ПК и совершенно неиграбельный трэш.

Сейчас выходят игры в основном от первого и третьего лица. А еще какие-нибудь разновидности бывают? — *Женя Туркин*

В Second Person Shooter игрок наблюдает за собой со стороны. И да, именно в игрока сейчас стреляют оранжевым шаром.

В боксерских симуляторах (самый ранний из них — **4D Boxing**) есть вид «от второго лица», то есть из глаз оппонента. В **Psychonauts** на уровне Milkman Conspiracy можно было взглянуть на себя со стороны (с точки зрения камер безопасности), в Battletoads на NES во время боя с боссом мы смотрели на жаб глазами пилота гигантского робота. В 2005 году Джулиан Оливер разработал экспериментальный **Second Person Shooter** — вся игра происходила от лица врагов, которых убивал игрок.

В более философском отношении игры от второго лица — те, в которых у игрока нет вообще никаких характеристик. Персонаж может быть любого возраста, пола, расы, он не отбрасывает тени и не отражается в зеркале. Самые известные игры такого рода — **Myst** и его клоны, где герой не наделяется даже минимальными личностными чертами (ну, вы знаете, в квестах от ПЕРВОГО лица хотя бы указывается, племянник вы или племянница безвременно усопшему дядюшке, оставившему в наследство зловещий особняк).

Текстовые игры вообще не имеют никакой точки зрения на героя и окружающий

мир: когда их пытаются причислить к играм от первого, второго или третьего лица на основе литературного анализа текста, получается довольно-таки смешно.

Как вы думаете, мне разрешат сбросить какую-нибудь большую бомбу на разработчиков World of Warcraft? Я ненавижу эту игру, думаю, это позор игровой индустрии. — *Алексей Вагин*

Если нанести удар по штаб-квартире **Blizzard** в Ирвине (кстати, а как же **StarCraft 2** и **Diablo 3**?), это вряд ли спасет игровую индустрию. Уделом 11,5 млн освобожденных подписчиков станет, скорее всего, **The Lord of the Rings Online**, отличающаяся от WoW только сеттингом, да и то незначительно. В самом крайнем случае (вторая бомба?) — **Warhammer Online**.

Некстген уже наступил — как на консолях, так и на PC. А собираются ли выпускать портативные консоли нового поколения? — *Михаил Комаров*

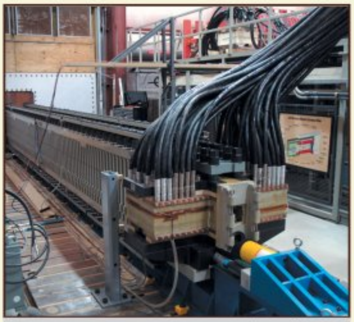
Так могла бы выглядеть новая модель PSP (на картинке — имитация).

Формально и на обычных, и на портативных консолях сейчас седьмое поколение. У портативных оно началось с релизом Nintendo DS 21 ноября 2004 года, PSP была запущена чуть позже, 12 декабря. С тех пор обе консоли прошли через несколько итераций: PSP — через PSP Slim и PSP-3000 (изменения в основном косметические), DS — через DS Lite и DSi. Даже в Nintendo сейчас поняли, что в 2010 году никто уже не пойдет своими ногами в магазин покупать физически осязаемую коробку с игрой для портативной консоли. Нужен был онлайновый магазин, хотя бы такой плохонький, как PlayStation Store, — и вот в DSi добавлена поддержка SD-карт и магазин DSiWare.

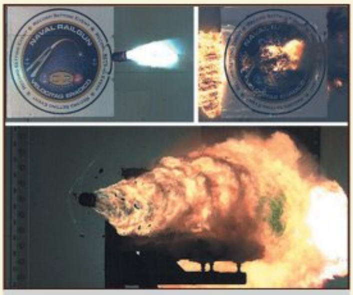
Что же касается следующего, восьмого поколения, то тут, как и в случае с большими консолями, никто ничего не знает (кроме изготовителей картинок с фальшивыми консолями будущего, которые тоже ничего не знают). Game Boy практически без изменений просуществовал 12 лет, но сейчас в затылок дышит неизвестно откуда взявшийся iPhone, консоли лихорадочно отращивают лишние экранчики и органы управления…

Главный вектор развития хендхелдов — это все-таки онлайновые магазины, микротранзакции и игры от независимых разработчиков, приобретаемые за суммы в разы меньшие, нежели традиционные $40.

Довольно часто в играх можно встретить так называемую пушку Гаусса. Неужели это оружие реально существует? — *Дмитрий Пачежерцев*



Вот так на самом деле выглядит рейлган (не слишком портативный, правда?)…



…а вот так — прямое попадание из него.

Электромагнитный ускоритель Гаусса может без особых проблем собрать любой электронщик на базе пластмассового пистолета, запчастей от пяти фотоаппаратов и батарейки «Крона» (в августовском номере журнала «Популярная механика» была статья об этом). Но толку от такого оружия в силу особенностей конструкции будет немного.

Гораздо более серьезного рассмотрения заслуживает родственный рейлган (где используется только электричество, без магнитов): 31 января 2008 года ВМФ США провел испытания рейлгана, запускающего артиллерийский снаряд со скоростью 2520 метров в секунду, способного поражать цель диаметром пять метров на расстоянии 200 морских миль и со скорострельностью 10 выстрелов в минуту. На вооружение устройство собираются поставить в 2020-2025 годах.

Куда пропал Джек Томпсон? Последние несколько месяцев его не слышно и не видно, да и вы в новостях о нем ничего не пишете. А ведь за последние четыре месяца появилось много подходящих игр: Left 4 Dead, Dead Space, Fallout 3. Он никак не мог оставить их без внимания! — *Дима Калязин*

Стараниями флоридской юридической ассоциации в сентябре 2008 года Джек Томпсон был на неопределенный срок лишен права заниматься адвокатской деятельностью. Теперь Томпсону не до Dead Space и даже не до Fallout 3 — человек целиком поглощен процессом обжалования решения Верховного суда Флориды в Верховном суде США. Из 10 тыс. поданных ежегодно петиций Верховный суд рассматривает 100, так что на возвращение Томпсона в игровые новости на правах адвоката рассчитывать не приходится.

Недавно наткнулся на игру Soul Calibur 4 для Xbox 360 и не совсем понял, что на обложке делает магистр Йода. Это что — ошибка? Или в этом есть скрытый смысл? — *Александр*

Нет, это не ошибка! В **Soul Calibur 4** ДЕЙСТВИТЕЛЬНО можно драться за Йоду или Дарта Вейдера — и это даже не скрытые персонажи, об их участии в игре **Namco Bandai** объявила еще в январе 2008 года. Изначально Вейдер был эксклюзивным героем для PS 3, а Йода — для Xbox 360 (поэтому их и вынесли на обложки), но теперь недостающего персонажа можно докупить в онлайне. Начало всему этому безумию было положено еще в **Soul Calibur 2**: в версии для PS 2 участвовал Хейхачи из **Tekken**, в версии для Xbox — Спаун, а в версии для GameCube (уж извините) — Линк из **Legend of Zelda**.

Нам с другом очень нравилась игра Pride FC на PS 2. Почему больше не выходят игры этой серии? Выйдет ли когда-нибудь на ПК игра про MMA (бои без правил)? — *Анатолий*

UFC 2009: Undisputed

Увы, японская организация **Pride Fighting Championships**, по лицензии которой выпускались игры **Pride FC**, прекратила свое существование в октябре 2007 года. Ее купила американская **Ultimate Fighting Championship** (по лицензии которых выпускались MMA-игры серии **UFC**), после чего распустила бойцов и разогнала всех организаторов. Пришедшие на смену **Pride Dream** и **K-1** мелковаты для того, чтобы лицензировать собственные игры.

UFC на сегодня — единственный возможный вариант для любителей вышибать из друзей мозги в огражденном сеткой восьмиугольнике (как WWE — единственный вариант для любителей компьютерного рестлинга). Весной 2009-го на PS 3 и Xbox 360 должна выйти **UFC 2009: Undisputed** — первая MMA-игра для консолей нынешнего поколения. Очень реалистичные бойцы и движения, масса тонкостей и приемов, свойственных именно этому виду спорта... Но самое главное — можно будет вышибать друг другу мозги в онлайне.

На ПК бои без правил представлены лишь невменяемыми менеджмент-симуляторами.

Из-за кризиса некоторые компании снимаются с насиженных мест и перебираются в другие страны (вон даже CCP Games намыливается из Исландии). Есть надежда, что какие-нибудь компании из США и Европы обоснуются в России?

Перебраться в Россию? Это вряд ли: у нас высокие цены (на все — на недвижимость, товары, услуги), дорогая, низкоквалифицированная и малочисленная рабочая сила, не самая лучшая инфраструктура (дороги Москвы парализованы пробками круглый год) и не слишком привлекательный инвестиционный климат (дела «ЮКОСа» и «Мечела», рейдерство). К тому же есть еще такие факторы, как разница в ментальности и языковой барьер. Одно дело — переехать из США в Канаду, из Британии в США или из Исландии куда-нибудь в Швецию. И совсем другое — из Европы или США в Россию. Про климат тоже не забывайте — в центральной России и на северо-западе, где для разработки игр самые лучшие условия, большую часть года свинцовое небо и идут дожди.

Игры типа Diablo или Dungeon Siege называют rogue RPG или roguelike RPG (rogue-подобные?). Откуда пошло это название? По названию класса Rogue? — *SMS с номера +7 (905) *-63-67***

Нет, по названию игры **Rogue** 1980 года. У игр этого типа есть еще одно обозначение — dungeon crawlers. Rogue заложила основы этого жанра, основные правила, которые соблюдаются до сих пор: нескончаемые подземелья (как правило, генерируемые случайным образом); монстры в нескромных количествах; сбор вещей; город, где закупаются припасы и сплавляется награбленное.

Почему Rockstar называется именно Rockstar? С английского это переводится как «Рок-звезда». Какая связь с играми? — *SMS с номера +7 (916) *-23-45***

Братья Сэм и Дэн Хаузеры, создавшие **Rockstar**, в детстве мечтали стать рок-звездами, а до прихода в игровую индустрию какое-то время поработали в **Sony BMG** (музыкальное подразделение **Sony**). В музыке у них ничего не получилось, зато получилось с играми.

Назовите самую старую студию-разработчика игр? — *Руслан Погодин*

Теоретически это **Atari**, первая в мире игровая компания, созданная в 1972 году Ноланом Бушнеллом и Тедом Дэбни. Фактически Atari распалась в 1984-м, и сейчас под этим именем выступает основанное в 1993 году подразделение **Infogrames**.

Стоит обратить внимание на **Nintendo** — компании недавно стукнуло 120 лет. Увы, в 1889-м Nintendo занималась исключительно игральными картами...

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Станислав Ломакин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Unreal Tournament 2004

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Ежегодный шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Atari/Digital Extremes и Epic Games

Выпустив вслед за **Unreal** гениальный в плане сетевой игры **Unreal Tournament**, к 2003 году Клифф Блежински и остатки его команды заболели идеей поставить свою игру на доселе дикие для шутеров рельсы а-ля **EA Sports**. Иначе говоря, каждый год планировалось выпускать по одной игре серии. Первая попытка успехом не увенчалась: по сравнению с динамикой оригинала **UT 2003** (2002) напоминал симулятор плавания в сметане, и в следующей игре было решено как можно ближе воссоздать забытые ощущения. Благодаря более резкой физической модели и балансу оружия **UT 2004** был уже гораздо больше похож на шутер с префиксом «fast-paced» («задающий быстрый темп»), чем предшественник. Кроме того, КлиффиБи снова удалось придумать что-то толковое, экспериментируя с режимами игры: несмотря на то что в **Battlefield 1942** все уже давно ездили на танках и летали на самолетах, режим Onslaught во многом определил судьбу UT 2004 на игровых серверах, дав ему там жизнь как минимум на год, что совсем неплохо. Тем не менее к UT 2004 стало понятно, что вся серия UT живет за счет того, что было сделано в далеком 1999-м, а все остальное, в том числе и последовавший в 2007-м UT 3, — не более чем попытка вернуться к великим корням. Понял это и Клифф, чье сердце уже потихоньку захватывал **Gears of War**.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Crazy Taxi

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Садись, прокачу!
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SEGA/Hitmaker

Желтые гробы (это мы любя) «в шашечку» уже давно стали частью мировой поп-культуры: если вы уже посмотрели известную бессоновскую трилогию и прослушали песню «Зеленоглазое такси» сами знаете кого (одного раза достаточно), для полноты ощущений мы также рекомендуем ознакомиться с картиной «**Вашингтонское такси**» (**DC Cab**, 1983) Джоэла Шумахера, после чего незамедлительно поиграть в **Crazy Taxi**.

Таксомоторная тема была раскрыта еще в **Quarantine**, но, в отличие от предтечи — кровожадного **Carmageddon**, Crazy Taxi была максимально позитивной аркадной гонкой. Солнце, чистое небо, зеленые газоны, пальмы, набережная вдалеке, сияющий хромом неубиваемый желтый кабриолет с колоритным негром за рулем — перефразируя известное «на работу как на праздник», это были сущие каникулы. В ногу с абсолютно ничем не омраченной картиной шел геймплей, согласно которому в мире не существовало кнопки тормоза, понятия «управляемый занос» и прочих глупостей, а неизменная ручная коробка воспринималась лишь как приятная помеха. Наш болид, срисованный с уже упомянутого DC Cab, не знал проблем на поворотах и мог домчать с ветерком любого клиента, будь то опаздывающий на службу священник или собравшаяся в Levi's модница. Никакой полиции, только ветер в лицо и довольные возгласы с заднего сиденья.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Warcraft: Orcs & Humans

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Первая ласточка Blizzard
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interplay/Blizzard

Warcraft относится к той редкой породе игр, вторая часть которых запомнилась гораздо больше, чем первая, не говоря уже о том, что **Warcraft 3** разменял семь лет счастливой жизни, а **StarCraft** — двенадцать. Тем не менее **Warcraft: Orcs & Humans** по сути стал второй стратегией в реальном времени вообще, после **Dune 2: The Building of a Dynasty**, и оказался совсем не похож на детище **Westwood**. Главным образом потому, что с первой попытки **Blizzard** удалось до невозможности разнообразить игровой процесс в RTS по сравнению с «Дюной».

Первым достижением WC стала новая система ресурсов, которых было уже два вида — древесина и золото. Добычей занимались рабочие, что тоже было в новинку, так как они же отвечали за строительство и ремонт зданий, то есть выполняли гораздо больше функций, чем харвестеры в «Дюне». Следовательно, количество рабочих превышало десяток, что явно усложняло игру. Свою лепту вносил фэнтезийный сеттинг, подразумевавший множество самых разных юнитов, от катапульт и лучников до волшебников двух видов. Все это делало игру немыслимо (по тем временам) вариативной, однако уже тогда не знавшие своего потолка Blizzard прикрутили ко всему сделанному возможность сетевой игры, чем окончательно сразили всех наповал.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Prince of Persia

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Паркур-платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Brøderbund

Октябрь 1985-го, город Чаппакуа, штат Нью-Йорк. 15-летний ученик местной high school Дэвид Мехнер каждый день выходит на школьный двор, облаченный в белое кимоно. На протяжении пары часов он нарочито широкими шагами пересекает баскетбольную площадку, вскарабкивается на забор и прыгает оттуда на траву, а иногда, взяв в руки палку, фехтует с невидимым соперником. Брат Дэвида, выпускник Йельского университета Джордан Мехнер, снимает все происходящее на камеру: через несколько лет из его рук выйдет **Prince of Persia**, первая в мире игра с анимацией, сделанной по технологии motion capture.

Небывало плавная анимация стала визитной карточкой игры, но дело не только в ней. Никто не ставит под сомнение талант Мехнера как дизайнера уровней и ловушек для наивных игроков, однако главным в Prince of Persia было новаторское отношение к физической модели главного героя чуть ли не впервые (после разве что мехнеровской же **Karateka**) в компьютерных играх. Постоянная боязнь не допрыгнуть до очередного уступа или упасть с большой высоты — одного моего знакомого однажды такая ошибка постигла практически в самом конце игры, когда главный злодей Джафар был повержен и оставалось только дойти до принцессы. Мистер Мехнер, к сожалению, не терпит неловких движений.

F.E.A.R.2
PROJECT ORIGIN™
ПОИГРАЙ СО МНОЙ
18+
www.pegi.info
Games for Windows
ND GAMES
MONOLITH
WB GAMES
Права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО Новый Диск , 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.
Реклама
WWW.WHATISFEAR.COM

События, люди, явления, игры

1996

Максим Еремеев

Принято считать високосные годы «несчастливыми». Но 1996-й был богат на интересные события. Появился первый настоящий HD-телевизор. Открылись сайты **GameSpot.com** и **GameFAQs.com**. Том Клэнси и Даг Литтлджонс создали студию **Red Storm Entertainment**. Выпущены первые эмуляторы консолей. На прилавках появились **Duke Nukem 3D**, **Quake**, **The Elder Scrolls: Daggerfall**, **Meridian 59**, **Command & Conquer: Red Alert**, **Master of Orion 2**, **Tomb Raider**, **Diablo**, **Star Wars: Shadows of the Empire**, **Crusader: No Regret**, **Final DOOM**, **MechWarrior 2: Mercenaries**, **Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh**, **Star Wars: Rebel Assault 2 — The Hidden Empire**. На PlayStation вышли **Resident Evil**, **Tekken 2** и **Crash Bandicoot**. Владельцы SNES развлекали себя **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** и **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble**. На Sega Saturn вышла **NiGHTS into Dreams**, а маководы смогли поиграть в **Marathon Infinity**.

Тестостерон и пиксели

В феврале 1996-го у всех на уме были три вещи: пушки, стриптизерши и жвачка. Первой и, пожалуй, главной игрой года стал вовсе не мрачный, полностью трехмерный **Quake**, а злой и очень смешной шутер о похождениях блондина-мачо в темных очках — **Duke Nukem 3D**.

Дюк не всегда был тем саркастичным ловеласом, который покорил нас в 1996 году. В это может быть трудно поверить, но в первом Duke Nukem (вышел в 1991-м и был обычным платформером) он бился с мировым злом, потому что оно засоряло эфир и мешало ему смотреть любимый сериал. Возможно, Дюк никогда не занял бы полагающегося ему места в пантеоне игровых богов, если бы не радикальная смена имиджа, произошедшая 13 лет назад.

Не последнюю роль в обновлении образа сыграло то, что в 1996 году Дюк открыл рот и заговорил хриплым баритоном Джона Сент-Джона, радиодиджея из Северной Каролины. Он не тратил слов попусту, но и не был немым продолжением воли игрока. У него были свои мысли по поводу происходящего, и он не боялся их высказывать. Через пять лет уже другой герой (Серьезный Сэм), высадившись у заброшенной пирамиды и расстреляв одного из первых врагов — бешено орущего безголового бомбиста — скажет с мрачной ухмылкой: «Waaaaaah yourself». И мы немедленно поймем, что это Дюк передает привет из прошлого.

Длинная партия

Зимой 1996 года весь мир с увлечением следил за состязанием между человеком и машиной. Чемпион мира по шахматам Гарри Каспаров играл с суперкомпьютером **Deep Blue**. Всего было сыграно шесть партий. Три из них выиграл Каспаров, одну — машина. Еще две закончились ничьей.

Увы, триумф плоти над текстолитом и металлом длился недолго. Всего через год состоялся матч-реванш, и Гарри Каспаров проиграл следующей версии Deep Blue. Победу он одержал лишь в одной партии из шести. Компьютер выиграл две.

Многие, и сам Каспаров в их числе, обвиняли **IBM**, создателей Deep Blue, в неспортивном поведении. Во-первых, гроссмейстеру отказали в доступе к записям предыдущих партий компьютера. Одно это обеспечило людям, «тренировавшим» Deep Blue, серьезную фору. Ведь они-то могли сколько угодно анализировать сыгранные Каспаровым партии и оптимизировать программу. Во-вторых, за матчем внимательно следила специальная команда. Все просчеты компьютера тщательно изучались, после чего происходила корректировка поведения Deep Blue. Правда, такая возможность оговаривалась правилами. В-третьих, Каспаров заявил, что время от времени его соперник становился вдруг чересчур изобретательным и делал неожиданные ходы. По мнению гроссмейстера, это говорило о том, что к игре подключался человек. А вот это правилами уже было запрещено, но доказать ничего так и не удалось. Представители IBM почему-то отказали Каспарову в доступе к логам Deep Blue, хотя позже они были опубликованы в интернете.

Сотрясение

Три измерения — так просто и одновременно так сложно. Например, мало кто из игравших в **DOOM** задумывался о том, что изображающие врагов спрайты на самом деле имеют бесконечно большую высоту. То есть нигде не начинаются и нигде не заканчиваются. Зато почти все рано или поздно замечали, что убитый имп всегда лежит ногами к своему убийце, сколько вокруг него ни бегай. Оба факта — следствие того, что DOOM, как и многие продолжатели его дела, на самом деле был двухмерной игрой, которая лишь притворялась трехмерной при помощи сложных оптических и математических трюков. В июне 1996 года мы впервые увидели шутер с настоящей трехмерной графикой. Он изменил нас навсегда.

Quake действительно проигрывал Duke Nukem 3D по части задора, но брал свое монумен-

Продолжение Duke Nukem 3D разрабатывается уже больше десяти лет, и конца-края этой волынке не видно.

Традиция делать цветовую гамму в шутерах из одних лишь оттенков серого и черного восходит к Quake.

Тем, кому нравится Morrowind и Oblivion, стоило бы взглянуть на The Elder Scrolls: Daggerfall. Масштабы этой игры в свое время поражали куда больше, чем миры нынешних игр.

Обложка пиратского диска середины 90-х. Свыше 1 Гб! Когда-то это звучало гордо.

тальностью. Здесь камень был камнем — серым, холодным и твердым. Железо было железом, а вода — водой. Как справедливо замечали современники, после Quake все остальные шутеры от первого лица казались картонными. И если у Дюка были обнаженные барышни и унитазы, в которых можно было спустить воду (интерактивность!), то Quake мог похвастаться шотганом, который бабахал даже лучше настоящего.

Шутеры, какими мы их знаем сейчас, начались именно тогда, летом 1996 года. Два Джона — Кармак и Ромеро — собственными руками вывернули ими же придуманный жанр наизнанку, и вдруг оказалось, что мы все эти годы носили его подкладкой наружу. И лишь теперь нам показали, как надо на самом деле.

Все из яйца

В XIV веке в Европу с Востока пришла чума, в 1996 году от Рождества Христова — тамагочи. Маленькие пластмассовые яйца не убивали в буквальном смысле слова, но надолго вышибали из жизни миллионы детей и взрослых.

Внутри крохотных корпусов жили, радовались и горевали маленькие пиксельные существа, постоянно требовавшие внимания. Их надо было кормить, с ними надо было играть, за ними надо было убирать. Брошенный хозяином тамагочи чах и умирал. Впрочем, скончаться зверушка могла и по другим причинам. В конце концов, ничто не вечно. Отошедшему в мир иной тамагочи можно было устроить «похороны» на специальном сайте и время от времени приходить навещать «могилку». Владельцами ресурса были частные лица. Не имея финансовой поддержки со стороны, сайт через какое-то время закрылся, став первым в истории разоренным виртуальным кладбищем.

Очевидно, что тамагочи могли появиться на свет только в Японии — крохотном островном государстве, где из-за нехватки жилого места даже тараканов без разрешения властей не заведешь. «Мама» тамагочи — симпатичная японка по имени Аки Маита. Рассказывают, что, работая над игрушкой, Аки отправлялась в людные торговые кварталы, где опрашивала прохожих. А дома читала журналы для девочек, чтобы лучше понять психологию современной японской школьницы. Но, кажется, успех ее детищу гарантировало не трудолюбие создательницы, а то, что она, по собственным же словам, просто «очень любила домашних животных».

В России же о японских электронных зверьках сочиняли анекдоты. Например, такой: «В продажу поступил российский вариант тамагочи. Основное отличие — если его не кормить, он не дохнет, а страшно кроет матом».

Оптом дешевле

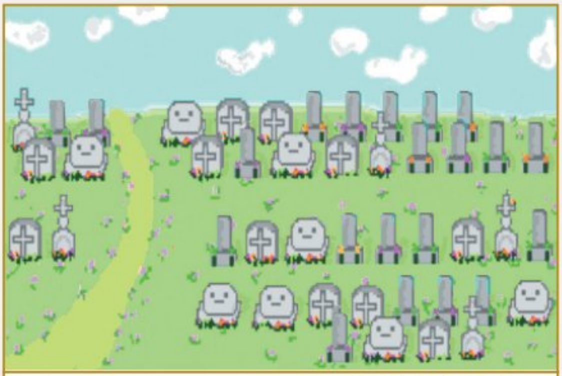
У нашей страны всегда были особые отношения с медиапиратством. Готовясь попрощаться со вторым тысячелетием и поприветствовать третье, мы были уже свободны, но все еще бедны. Понять нас могут разве что горячие шведы со знаменитого торрент-трекера **thepiratebay.org** — потомки викингов, наводивших жуть на всю Европу, вынужденные жить в одной из самых благополучных и спокойных стран мира.

Задолго до «Бухты» и **torrents.ru** русский человек придумал способ получать много игр сразу, а платить — как за одну (тоже не вполне легальную). Речь, конечно же, о пиратских сборниках. В середине девяностых диски, оформленные репродукциями Бориса Вальехо, продавались во всех подземных переходах, у каждой станции метро. Они носили простые, но понятные названия вроде Games Collection. Заканчивалось имя обычно порядковым номером сборника.

Сюда пихали все подряд — новое и старое, хорошее и не очень. Неидеальный отбор компенсировался неискушенностью аудитории. То, во что на Западе уже отыграли, у нас все еще было в диковинку.

Пиратские сборники — продукт уникальной среды, сформировавшейся и стремительно угасшей в конце XX века. С одной стороны, объем многих игр все еще измерялся десятками мегабайт, а не гигабайтами. С другой, уже был доступен дешевый носитель, способный хранить не одну, не две — множество таких игр.

Прошло всего несколько лет, и пиратские сборники канули в небытие. Слишком далеко шагнули технологии, слишком раздобрели игры. Но прежде чем умереть, они вырастили целое поколение российских игроков. Надо ли удивляться тому, что у нас 400 рублей за игру — это по-прежнему «очень дорого»? ■



Кладбище тамагочи. Находилось по адресу www.geocities.com/Tokyo/Flats/6337.

Тамагочи первого поколения.

Железные новости

Николай Жогов

Последствия кризиса

Экономический кризис проникает во все сферы жизни. Рынок компьютерных комплектующих не стал исключением. Оценить размах происшедшего и построить прогноз на будущее мы можем, взглянув, как обстоят дела у великой троицы — **Intel**, **AMD** и **NVIDIA**.

Наихудшая ситуация сложилась у AMD. Представители компании считали, что в четвертом квартале прошедшего года она наконец перестанет приносить убытки. Но чуда не произошло. Если в прошлом квартале потери AMD составляли «всего» $127 млн, то в этом они увеличились до $1,424 млрд. Не помогли ни удачная серия видеокарт **Radeon HD 4000**, ни прошедшая недавно реструктуризация.

У Intel дела обстоят получше, но тревожные симптомы есть и здесь. По оценкам руководства, в текущем квартале компания будет работать себе в убыток. Впервые за 21 год (!) Intel на время откажется от премиальных выплат и повышений по службе для сотрудников. Более того, компания объявила о своем намерении закрыть три предприятия по тестированию и сборке чипов, а также остановить конвейеры на двух фабриках. В результате этих манипуляций работу потеряют около 6000 человек.

Доходы NVIDIA в четвертом квартале снизились вдвое. По оценкам аналитиков, это только начало: весь 2009 год ведущий производитель видеокарт будет нести потери и сможет преодолеть кризис только в начале 2010 года.

Что касается прочих производителей, то почти все крупные компании, на которых держится hardware-индустрия, остались на плаву. Самая серьезная потеря на данный момент — это фирма **Qimonda** (один из главных производителей чипов памяти), которая недавно заявила о своем банкротстве.

Быстрая и экономная

Компания **Elpida**, известный японский производитель оперативной памяти, сообщила о своем желании активно продвигать память типа **XDR**. Напомним, что данный тип оперативки существует уже не первый год, однако до сих пор так и не получил распространения (если не считать **PlayStation 3**). Виноват в этом сам разработчик XDR — скандально известная компания **Rambus**, которая требует серьезных лицензионных отчислений с каждой микросхемы XDR. Также Rambus «прославилась» огромным количеством судебных разбирательств со своими партнерами.

Но Elpida все это, похоже, не пугает. В ближайшее время компания начнет выпуск чипов памяти XDR, работающих на рекордной частоте 7,2 ГГц. Емкость каждого модуля составит 1 Гбит (128 Мб), а размер шины данных — 32 бита. Помимо выдающейся скорости, эти чипы будут отличаться низким энергопотреблением, что сделает их пригодными для мобильных устройств.

Теперь осталось дождаться ответов на два вопроса: потеснит ли XDR память DDR3 и не испортит ли Rambus в очередной раз всю малину?

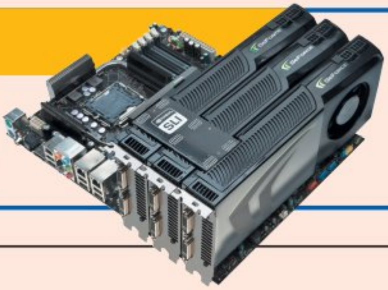
Облачные вычисления

Компания **IBM** активно продвигает на рынок **cloud-computing** — новую концепцию распределенных вычислений, предназначенную для широких масс. Теперь большую часть компьютерных расчетов можно будет переложить на плечи единого сервера, а конечному пользователю установить простенький терминал с минимальным набором ПО, подключенный к серверу через Ethernet.

Cloud-computing отлично подходит для учебных заведений. Целый компьютерный класс можно заменить одним мощным сервером и группой терминалов для студентов. IBM уже заключила соглашения с университетами в Катаре, Японии и Южно-Африканской Республике. «Облачные» системы помогут в задачах моделирования сейсмической активности, поисках месторождений газа и нефти. Разработку специального ПО для cloud-computing поручили японским студентам из Университета Киуши.

Дороже и хуже

Реализовать SLI и 3-way SLI на чипсете **Intel X58** можно как силами самого чипсета, так и с помощью микросхем **nForce 200 SLI**. Последние увеличивают пропускную способность дополнительных разъемов PCIe x16. Так вот, исследования показали, что использование этих чипов вредит режимам SLI и 3-way SLI. Без них графическая подсистема работает на 2-3% быстрее. До сих пор неясно, что именно стало причиной такого парадокса — сырость драйверов или несостоятельность самих чипов.



Чужая собственность

Как оказалось, слово «нетбук» (netbook), которым с подачи производителей железа называют миниатюрные ноутбуки с небольшой производительностью, было и является зарегистрированной торговой маркой. Сей факт обнародовала фирма **Psion Teklogix**, которая в свое время занималась выпуском компактного мобильного компьютера **netBook**. Компания требует от журналистов и производителей прекратить использование термина «нетбук» при описании мини-ноутбуков. Те, кто продолжит упоминать это название после марта 2009 года, со слов Psion, могут столкнуться с юридическими проблемами.

Что-то нам подсказывает, что все попытки Psion противостоять превращению торговой марки в имя нарицательное окончатся неудачей. Компания **Xerox** в свое время уже пыталась запретить название «ксерокс» для копировальных аппаратов, но ничего путного из этого не вышло.

Новости одной строкой

- Легендарный **Стив Джобс**, основатель и директор компании **Apple**, ушел в отпуск на полгода. Причина — ухудшение здоровья.
- Фирма **pureSilicon** анонсировала твердотельный накопитель (SSD) **Nitro** емкостью 1 Тб. В продаже устройство появится в третьем квартале этого года.
- Легендарная серия бенчмарков **3DMark** отпраздновала свое десятилетие. Первая версия теста вышла в 1999 году, предназначалась она для видеокарт с поддержкой **DirectX 6**.
- **NVIDIA** представила миру **GeForce 9600 GT Green Edition**. Эта модификация отличается пониженной стоимостью и меньшим (на 35 Вт) энергопотреблением.
- Компания **Philips** продемонстрировала публике прототип широкоформатного телевизора с соотношением сторон 21:9. Дойдет ли устройство до серийного производства — пока неясно.
- Ассортимент продукции **AMD** пополнился серией графических процессоров для ноутбуков **Mobility Radeon HD 4000**. В линейку вошло семь GPU.

Предельная четкость

Организация **VESA**, которая придумала, воплотила в жизнь и в данный момент активно продвигает новый разъем **DisplayPort**, готовится представить спецификации нового интерфейса. Обновка получит имя **DisplayPort 1.2**.

Главное изменение по сравнению с предыдущей версией — возросшая пропускная способность. DisplayPort 1.2 за секунду может передать до 21,6 Гб информации. Этого достаточно для комфортного просмотра видео в разрешении 3840x2160 пикселей. Подобные дисплеи нам с вами еще ждать и ждать, а пока VESA предлагает использовать DisplayPort 1.2 для передачи данных сразу на несколько мониторов с меньшим разрешением. К примеру, допускается последовательное подключение к одному разъему четырех мониторов с разрешением 1920x1200 пикселей или двух с размерами картинки 2560x1600 пикселей. И конечно же, DisplayPort 1.2 предусматривает обратную совместимость с разъемами DisplayPort 1.1a.

Новое творение Creative

На протяжении последних двух лет нас не оставляло ощущение, что вместе с выходом **X-Fi** компания **Creative** поставила точку в деле производства звуковых чипов. Когда в Сеть просочились слухи о неком процессоре **Creative Zii**, все были уверены, что речь идет о преемнике X-Fi. Однако неожиданно для всех компания выпустила **SoC** (System on Chip), то есть «систему на чипе», или, говоря научным языком, массив программируемых процессорных элементов, способных сообща решить любую задачу.

Предназначается Zii прежде всего для мобильных устройств. Размеры чипа составляют 15x15 мм, при этом он поддерживает кодирование и декодирование видео в формате 720p, а также содержит графическое ядро, которое умеет работать с API **OpenGL 2.0**. Всего в массиве присутствует 24 программируемых элемента с общей производительностью в 8 гигафлопс.

Система на чипе — это, конечно, хорошо, но где же новый аудиопроцессор?

Ближе к народу

В прошедшем месяце **Intel** и **AMD** проявили неожиданную щедрость, снизив стоимость многих моделей своих четырехъядерных процессоров.

Первой подобрела Intel. После некоторых изменений в прайс-листе цена на **Q9650** (частота 3 ГГц) — наиболее быстрый процессор в семействе **Core 2 Quad** — упала на 40%. Теперь этот ЦП стоит $316. Прочие четырехъядерные модели из этой серии подешевели на 16-20%. В ответ на действия конкурента AMD сделала более доступными процессоры **Phenom II**, которые вышли совсем недавно. Отныне **X4 940 Black Edition** (3 ГГц) стоит $225 вместо изначальных $275, а **X4 920** (2,8 ГГц) можно приобрести за $195, что на $40 ниже предыдущей стоимости. Все бы хорошо, но повышение курса доллара по отношению к рублю отчасти сгладило разницу в цене. Так что для нас с вами удешевление процессоров пройдет не столь заметно.

Войны ближайшего будущего

Непримиримые конкуренты — **Intel** и **AMD** — принялись за освоение рынка процессоров для легких и недорогих ноутбуков (не путать с нетбуками). Об этом, в частности, свидетельствует недавний анонс **Athlon Neo** — нового одноядерного мобильного процессора от AMD. ЦП оснащен 512 Кб кэш-памяти и работает на частоте 1,6 ГГц. Его энергопотребление при максимальной нагрузке не превышает 15 Вт. По производительности Neo сильно опережает **Intel Atom**, который сейчас установлен в подавляющем большинстве нетбуков. Выпуск двухъядерной версия Athon Neo состоится через полгода.

Чтобы противостоять AMD, компания Intel готова в самое ближайшее время выпустить особые процессоры архитектуры **Core 2 Duo** с энергопотреблением 10 Вт и существенно уменьшенными размерами.

Маленькое чудо

Тестирование нетбуков

Дмитрий Колганов

За последнюю пару лет ничто так не повлияло на мир компьютеров, как выход первого **ASUS Eee PC**. И дело здесь не только в мощной рекламной поддержке, просто компания поняла, чего хотят покупатели. Для того чтобы посидеть в интернете или написать письмо другу, большинству людей не нужен железный ящик, огромный монитор и куча проводов в нагрузку. ASUS Eee PC при цене чуть выше 7000 рублей стал народным компьютером. На нем нельзя играть в современные игры или посмотреть HD-видео, но подключиться к Сети (по проводам или без), запустить браузер или текстовый редактор — это без проблем.

Отхватить кусок пирога захотелось многим. И если год назад это были в основном **MSI** и **Acer**, то сегодня только ленивый не выпускает нетбуки. Поэтому мы снова собрали несколько моделей и протестировали их. К тому же на носу 8 марта, и наша статья может стать неплохим руководством по выбору подарка любимой девушке.

Протестировать и оценить нетбуки с технической точки зрения сейчас попросту нереально. После выхода платформы **Intel Atom** начинка у всех этих устройств практически одинаковая. Так что главным критерием отбора была не производительность, а качество и удобство использования.

ASUS Eee PC S101

Технические характеристики ● **Дисплей**: 10,2 дюйма (1024x600, LED) ● **Платформа**: Intel 945GSE + ICH7M ● **Процессор**: Intel Atom N270 (1,6 ГГц, 512 Кб L2-кэш) ● **Оперативная память**: 1024 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 16 Гб SATA (SSD) ● **Коммуникации**: LAN 10/100 Мбит/с, Bluetooth 2.0 + EDR, Wi-Fi 802.11a/g/n ● **Разъемы**: 3x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, D-sub, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея**: Li-Polymer, 2450 мАч ● **Операционная система**: Windows XP Home Edition ● **Габариты**: 264x180x25 мм ● **Вес**: 1 кг ● **Цена**: 28 000 руб.

Начинаем с тяжелой артиллерии. **Eee PC S101** — очередное произведение от родоначальников нетбучного жанра, компании **ASUS**. Нечасто мы хвалили Eee PC за внешний вид — все они одинаковые. Но у S101 все по-другому: красивая черная коробка (даже подарочной упаковки не надо), бархатный чехол и отличный дизайн самого нетбука. Покрытие крышки глянцевое, выполнено оно в нескольких слоях: снизу коричневая (золотистая, серебристая — в зависимости от модели) текстура, а сверху россыпь блесток. Крепления крышки по обеим сторонам устройства украшены кристаллами Сваровски. Внутри S101 не менее красив: черная окантовка 10,2-дюймового дисплея и металлическая поверхность рядом с тачпадом. Черные кнопки на клавиатуре искрятся мириадами маленьких звездочек.

Тачпад у Eee PC S101 крупный, широкоформатный. Правда, ASUS забыла утопить сенсорную панельку в корпус — палец иногда вылетает за пределы рабочей зоны. К тому же не очень удобны кнопки тачпада. Вместо двух раздельных клавиш сделали качельку, которая внятно реагирует только на нажатия по краям.

Клавиатура — одна из лучших среди нетбуков. Размеры у клавиш большие, не промахнешься. Раскладка близка к классической, вот только правый Shift уехал за блок стрелок. Тем не менее печатать удобно и даже приятно. Дополнительных клавиш не обнаружено — все функции только через Fn.

Не подкачал и дисплей. Он у S101 со светодиодной подсветкой и широкими углами обзора. Плюс в копилку — отсутствие глянцевого покрытия **Glare**. Читать или смотреть фильмы не помешают ни солнечные лучи, ни отсветы стробоскопа в клубе.

Сетевые возможности представлены разъемом LAN, а также Bluetooth-модулем, чтобы налаживать общение с телефонами и КПК. Встроенный Wi-Fi-адаптер совместим с новомодным протоколом 802.11n. Набор разъемов у S101 стандартен: USB, аудиовыходы, кардридер. Последний мы, кстати, искали довольно долго — ASUS зачем-то разместила его на задней панели.

Питаясь от аккумулятора, нетбук держится 3,5-4 часа в режиме видео, а с текстом и вовсе можно работать до пяти часов. Внутри машинки бьется **Intel Atom N270** с частотой 1,6 ГГц. Памяти выдали 1 Гб, а также снабдили твердотельным жестким диском на

Мания Железный цех ДА! Крутая железка

16 Гб. Конечно, с таким объемом особо не развернешься, но, чтобы записать несколько эпизодов любимого сериала или накачать музыки из интернета, его вполне хватит. Кстати, ASUS весьма своеобразно компенсирует недостаток объема. Владельцу нетбука на 18 месяцев выделяется 20 Гб свободного пространства на приватном сервере компании. Интересный факт: в продаже бывают версии с 32 Гб SSD, но работают они только под Linux. Дело в том, что **Microsoft** не дает производителям скидок на установку Windows XP, если объем SSD больше 16 Гб.

Негативные стороны у S101 тоже есть. Главный недостаток — цена. Устройство за 28 000 рублей, конечно же, растопит сердце прекрасной дамы, если вы решите преподнести этот нетбук на 8 Марта, но сильно опустошит ваш кошелек.

Fujitsu-Siemens AMILO MINI UI 3520

Технические характеристики ● **Дисплей**: 8,9 дюйма (1024x600) ● **Платформа**: Intel 945GSE + ICH7M ● **Процессор**: Intel Atom N270 (1,6 ГГц, 512 Кб L2) ● **Оперативная память**: 1024 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 60 Гб SATA (5200 об/мин) ● **Коммуникации**: LAN 10/100 Мбит/с, Bluetooth 2.0 + EDR, Wi-Fi 802.11a/b/g/ ● **Разъемы**: 2x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, D-sub, ExpressCard, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея**: Li-Ion, 2200 мАч ● **Операционная система**: Windows XP Home Edition ● **Габариты**: 282x175x36 мм ● **Вес**: 1 кг ● **Цена**: 16 000 руб.

На фоне прямоугольных собратьев квадратный **AMILO MINI UI 3520** смотрится крайне оригинально. Дисплей у него широкоформатный, с диагональю 8,9 дюйма, но Fujitsu-Siemens зачем-то удлинила крышку, к тому же малыш немного толстоват. Цветовая палитра довольно стандартная: основной цвет (белый) органично сочетается с черными вставками. Для самых модных Fujitsu-Siemens предлагает использовать сменные панельки.

Клавиатура у MINI UI 3520 странная. Она хоть и занимает всю свободную поверхность, но клавиши маленькие: женщинам печатать удобно, а вот мужчины, даже с небольшими ладонями, испытывают дискомфорт.

Тачпад удобный. Он тоже не очень большой, зато четко ограничен по периметру. Расположение клавиш у него необычное — по краям. Поначалу это неудобно, но привыкаешь быстро.

Среди стандартного набора разъемов затесался нетипичный для нетбуков слот ExpressCard. Отдельно похвалим динамики MINI UI 3520. Они расположены за клавиатурой, ближе к экрану, и направлены вверх. Плюс к этому у них большой для такого устройства размер — как следствие, отличное качество звука. Тот же Eee PC S101 с колонками, направленными вниз, проигрывает по всем параметрам. С сотовыми телефонами нетбук общается через Bluetooth, в интернет можно выйти при помощи Wi-Fi или подключив сетевой кабель.

Начинка AMILO практически идентична Eee PC S101 (оно и понятно, платформа ведь одна и та же), только вместо SSD здесь установлен винчестер на 60 Гб. Дисплей с антибликовым покрытием и качественной подсветкой. Правда, размер в 8,9 дюйма смущает, но работать можно.

От своей скромной батареи AMILO живет около трех часов при проигрывании видео, а при работе с текстом в экономичном режиме из него удается выжать до четырех часов. Для долгой дороги на дачу можно прикупить батарею большей емкости, которая продержит нетбук все шесть часов.

Напоследок пара слов о цене. Купить AMILO можно за 16 000 рублей, что не так уж и много за столь широкие возможности.

Нетбук? Неттоп!

Технические характеристики ● **Платформа**: Intel 945GC ● **Процессор**: Intel Atom N230 (1,6 ГГц, 512 Кб L2) ● **Оперативная память**: 2048 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 320 Гб SATA (5200 об/мин) ● **Оптический привод**: DVD-RW ● **Коммуникации**: LAN 10/100 Мбит/с ● **Разъемы**: 3x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro/CF, D-sub, S-Video, LPT, COM, выход на наушники, вход для микрофона ● **Операционная система**: Windows Vista Home Basic ● **Габариты**: 335x195x63 мм ● **Цена**: 16 600 руб.

Раз уж мы заговорили о подарках на 8 Марта, то нельзя забывать и про миниатюрные системники. Если ваша девушка на дух не переносит маленькие экранчики, можно купить неттоп. Это небольшой, аккуратный компьютер, который занимает минимум места на столе.

У нас на тестах побывал **iRU Home Nettop 002**. Он упакован в прямоугольный корпус с очень красивой аэрографией: поверх основного (черного глянцевого) покрытия нарисованы красные цветы.

По характеристикам Home Nettop 002 мало чем отличается от большинства нетбуков: Intel Atom на частоте 1,6 ГГц, 2 Гб памяти и жесткий диск на 320 Гб, только упаковано все в корпус без дисплея. Удивил набор разъемов. Подарив Home Nettop 002, вы можете потом рассказывать, как было трудно достать редкий экземпляр с LPT- и COM-портами. Плюс ко всему, тут есть встроенный дисковод, кардридер под любые форматы карточек, аудио- и USB-выходы. Обойдется такой подарок в 16 600 руб. Правда, придется отдельно заплатить за монитор.

Hewlett-Packard 2133 Mini-Note PC

Технические характеристики ● **Дисплей**: 8,9 дюйма (1280x800) ● **Процессор**: VIA C7 M (1,2 ГГц) ● **Оперативная память**: 2048 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 120 Гб SATA (5200 об/мин) ● **Коммуникации**: LAN 1 Гбит/с, Bluetooth 2.0 + EDR, Wi-Fi 802.11a/b/g/ ● **Разъемы**: 2x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, ExpressCard, D-sub, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея**: Li-Ion, 5200 мАч ● **Операционная система**: Windows Vista Business Edition ● **Габариты**: 255x165x33 мм ● **Вес**: 1,3 кг ● **Цена**: 22 000 руб.

Hewlett-Packard 2133 Mini-Note PC — нетбук для тех, кому надоели гламурные беленькие модели от других производителей. Его корпус сделан из текстурированного алюминия, а пластик встречается только во внутренней части устройства — на клавиатуре и окантовке 8,9-дюймового экрана. Дизайн нетбука аккуратный: рядом с экраном пара качественных динамиков, лишних кнопок минимум (питание, включение Wi-Fi и отключение тачпада).

Суровый минимализм, впрочем, никак не коснулся клавиатуры, которая у 2133 Mini-Note PC просто потрясающая. Устройство ввода AMILO MINI UI 3520 по сравнению с ней выглядит детской игрушкой, даже Eee PC S101 нервно курит в сторонке. Перед нами полноразмерные клавиши с внушительными расстояниями между кнопками. Ход у них плавный и мягкий. Правда, за удобство клавиатуры расплачивается тачпад. Он длинный, но очень узкий. Зато его кнопки, расположенные по бокам, получились качественными, нажимаются они легко и непринужденно.

Дисплей, несмотря на глянцевое покрытие, которое собирает кучу бликов, по контрастности и цветопередаче заткнет за пояс экран любой другой модели. Звук по меркам нетбуков реализован на пять с плюсом. Большие колонки по бокам дисплея прекрасно проигрывают как высокие ноты, так и басы.

Если вы думаете, что на этом особенности 2133 Mini-Note PC заканчиваются, то сильно ошибаетесь. Мы же еще не рассказали про боевую начинку нетбука. Модель от HP — единственный в нашем тесте нетбук, внутри которого установлен не Intel Atom, а **VIA C7** на частоте 1,2 ГГц. Оперативной памяти — 2 Гб, жесткий диск — 120 Гб.

Установленная Windows Vista на такой конфигурации чувствует себя очень неплохо. К нам компьютер пришел с 6-элементной батареей, которая с легкостью держит пять часов работы с текстами. Если смотреть видео, то батареи хватит на три с половиной часа. Обойдется такая чудо-машинка в 22 000 руб.

MSI Wind U120

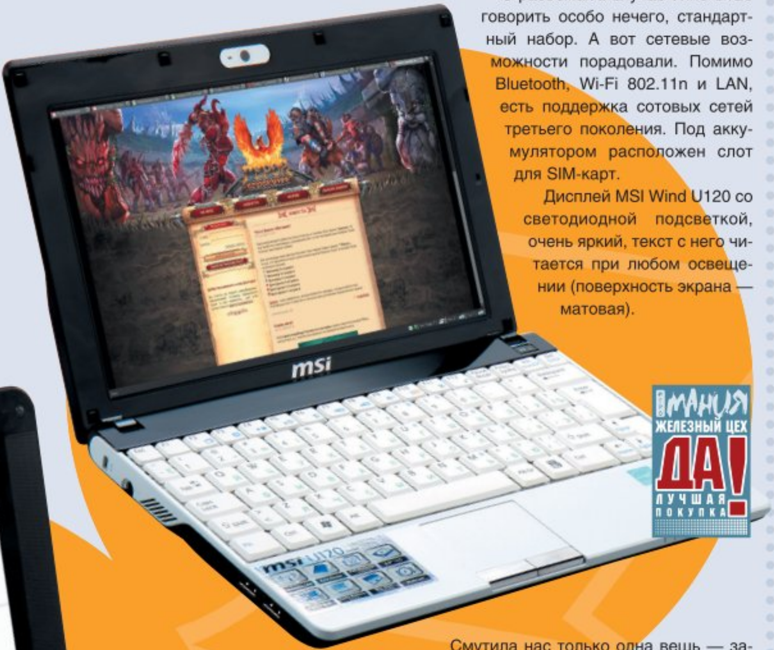
Технические характеристики ● **Дисплей**: 10,2 дюйма (1024x600, LED) ● **Платформа**: Intel 945GSE + ICH7M ● **Процессор**: Intel Atom N270 (1,6 ГГц, 512 Кб L2) ● **Оперативная память**: 1024 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 120 Гб SATA (5200 об/мин) ● **Коммуникации**: LAN 10/100 Мбит/с, Bluetooth 2.0 + EDR, Wi-Fi 802.11a/b/g/n, 3,5G HSDPA ● **Разъемы**: 3x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, D-sub, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея**: Li-Ion, 2200 мАч ● **Операционная система**: Windows XP Home Edition ● **Габариты**: 260x180x33 мм ● **Вес**: 1 кг ● **Цена**: 20 000 руб.

Wind U100, вышедший в прошлом году, понравился многим, но были в нем и заметные недочеты. MSI провела серьезную работу над ошибками. Внешний вид **Wind U120** почти не изменился: перед нами все тот же чудный прямоугольник нежно-белого цвета, дизайнеры лишь сделали его чуть тоньше и заострили углы. Окантовку экрана и пространство над клавиатурой покрыли зеркальным черным пластиком. Пачкается он быстро, но выглядит красиво. На кнопку питания установили яркий светодиод голубого цвета, а на пластике вырезали звездочку. В темноте эта снежинка проецируется на потолке. Мелочь, конечно, но выглядит забавно.

Клавиатуру оставили нетронутой, и на то есть свои причины. Если не считать перепутанных местами Ctrl и Fn, она идеальна: большие, хорошо разделенные клавиши, печатать на которых очень комфортно. Над тачпадом серьезно потрудились. Габариты не тронули (для 10,2-дюймового экрана размеры оптимальные), а вот кнопки изменили. Раньше на их месте была тугая качелька, теперь же это две полноценные клавиши.

О разъемах в случае Wind U120 говорить особо нечего, стандартный набор. А вот сетевые возможности порадовали. Помимо Bluetooth, Wi-Fi 802.11n и LAN, есть поддержка сотовых сетей третьего поколения. Под аккумулятором расположен слот для SIM-карт.

Дисплей MSI Wind U120 со светодиодной подсветкой, очень яркий, текст с него читается при любом освещении (поверхность экрана — матовая).



Смутила нас только одна вещь — засветка по краям, которой, по идее, не должно быть. Начинка со времен U100 не изменилась.

При всех своих достоинствах у новинки MSI есть несколько серьезных промахов. Один из них — динамики. Высокого качества мы от них не ждали, но устанавливать колонки почти на днище корпуса — большая ошибка. На столе звука почти не слышно. Wind U100 грешил очень скромным временем работы. В обновленной версии с этим стало получше. В самом экономичном режиме компьютер живет около трех часов. К тому же в самом скором времени должны появиться аккумуляторы повышенной емкости.

Toshiba Satellite NB100

Технические характеристики ● **Дисплей**: 8,9 дюйма (1024x600, LED) ● **Платформа**: Intel 945GSE + ICH7M ● **Процессор**: Intel Atom N270 (1,6 ГГц, 512 Кб L2) ● **Оперативная память**: 1024 Мб DDR2 ● **Жесткий диск**: 120 Гб SATA (5200 об/мин) ● **Коммуникации**: LAN 10/100 Мбит/с, Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi 802.11a/b/g/n ● **Разъемы**: 3x USB 2.0, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, D-sub, выход на наушники, вход для микрофона ● **Батарея**: Li-Ion, 5200 мАч ● **Операционная система**: Windows XP Home Edition ● **Габариты**: 225x191x33 мм ● **Вес**: 1,05 кг ● **Цена**: 20 000 руб.

С моделью **Satellite NB100 Toshiba** дебютировала на рынке нетбуков. Дебют получился несколько смазанным. Взять, к примеру, внешний вид. Он очень скромный, хотя видно, что каждая линия тщательно продумана.

Единственное нестандартное решение — экран закреплен не на край корпуса, а немного сдвинут вперед, что за ним остается еще сантиметр лишнего пространства. Нетбук выкрашен в светло-бежевый цвет, по краям обрамлен черным пластиком. Внутри компьютер полностью черный, начиная с клавиатуры и заканчивая обводкой 8,9-дюймового дисплея.

Клавиатура чем-то напоминает AMILO MINI UI 3520, клавиши такие же маленькие. Дополнительных кнопок нет. Да что там кнопки, даже служебные диоды мы отыскали с трудом. Они находятся под тачпадом и в неактивном состоянии не видны. Кстати, сама сенсорная панель тоже миниатюрная, ее размеров еле хватает на такой дисплей. Зато интересно оформлены кнопки. Они сильно выдаются над корпусом, правая клавиша значительно меньше левой — это оказалось неожиданно удобно.

Дисплей, с одной стороны, выдает отличные цвета — фотографии и ролики смотрятся замечательно. Однако углы обзора по вертикали очень маленькие. Стоит совсем немного отклониться, как качество изображения резко ухудшается. К звуку претензий нет: динамики расположены под экраном, их ничто не заглушает.

Сетевые возможности стандартны так же, как и конфигурация. От батареи NB100 живет без малого три часа в режиме видео. При работе с текстом протянет до 3,5-4 часов.

Стоит Toshiba Satellite NB100 20 000 руб. Несмотря на все недостатки, это единственный нетбук, размеры которого столь малы, что он легко поместится даже в маленькую женскую сумочку. ■

Монополия

Очень долгое время компактные и при этом дешевые ноутбуки не появлялись только потому, что для них не было подходящей платформы. Ноутбуки с небольшими диагоналями дисплеев существовали и до **Eee PC**, но стоили они слишком дорого. Выпуская свой первый нетбук, ASUS экономила на всем: дисплей, корпус, клавиатура, внутренняя начинка. Eee PC семисотой серии работал на базе мобильного Celeron с частотой 900 МГц. По сути, никаких альтернатив этому решению не было. **Eee PC 701** потреблял много энергии, а его производительность оставляла желать лучшего.

Тем не менее продажи новинки шли хорошо, а свое внимание на нетбуки обратила компания **Intel**. Она одной из первых поняла всю перспективность направления и быстренько выпустила платформу специально для компактных компьютеров. В ее основе лежит экономичный процессор **Intel Atom**. Сегодня в нетбуках используется его наиболее производительная версия N270. Это одноядерный ЦП, к которому Intel прикрутила технологию **Hyper Threading**, поэтому он может выполнять до двух задач одновременно. Вообще Atom достаточно медленно работает с рядом важных инструкций, а по духу он больше близок к старым Pentium, нежели к свежим ЦП из линейки Core. Главное преимущество нетбучного процессора — энергопотребление, которое равно смешной цифре в 4 Вт.

Единственным конкурентом Intel была и остается компания **VIA**, которая вышла из небытия на волне интереса к нетбукам. Правда, никаких инноваций она не привнесла — процессор **C7-M** разрабатывался еще для UMPC, а вышел значительно раньше нетбучного бума. Поэтому он кое-как дотягивает до уровня Atom, но превзойти его по быстродействию ЦП от VIA не в состоянии.

11 ДРУЗЕЙ ИГРОКА

Тестирование лучших видеокарт весны 2009 года

Алексей Горбунов

Многие ли из вас помнят те славные времена, когда появились первые полноценные 3D-ускорители? Замирает ли ваше сердце, если звучат имена **Voodoo**, **Riva TNT**, **Rage 128**? Знаете ли вы, как трудно (да что там трудно — нереально) было уговорить родителей купить заветную «вуду», а обладатели этой видеокарты автоматически приравнивались к земным богам?

Когда большая часть работы по обсчету трехмерной графики перешла с центрального процессора на крепкие плечи графических плат — это было настоящей революцией. Пикселизованную до невозможности картинку заменило пусть и примитивное, но отдаленно похожее на реальность изображение. Реалистичное освещение, мягкие тени, анизотропная фильтрация, сглаживание — эти магические слова вызывали бурю восторга.

Минуло 10 с лишним лет, 3D-видеокарты из чего-то уникального стали стандартом для всех компьютеров. После прихода аппаратной тесселяции (разбиения на полигоны) и освещения (вместе с первыми **GeForce** и **Radeon**) значимыми событиями были, пожалуй, лишь шейдеры и потоковые процессоры. Наступила эпоха затишья, единых стандартов, неторопливой эволюции и закономерного наращивания мощностей.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core i7-920@3000 (Socket LGA1366, QPI 4,8 ГТ/с, 8 Мб L3-кэш, BOX)
Материнская плата	ASUS P6T Deluxe (Intel X58, Socket LGA1366, DDR3-2000, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	3x OCZ OCZ3P16002GK DDR3 2 Гб (1600 МГц, 7-7-7-24)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-5800C (IDE)
Блок питания	Cooler Master RS-700-AMBA-D3 (700 Вт)
Монитор	ViewSonic VX2835wm (28 дюймов, 1920x1200, 3 мс G-t-G)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 9.1.1.1010
Драйвера видеокарт	NVIDIA GeForce 181.22
	ATI Catalyst 9.1
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

Приведенная выше схема относительна, но вместе с тем ей вполне можно пользоваться. Когда мы задумываем очередные испытания видеокарт, то первым делом определяемся с ценовой принадлежностью тестируемых моделей. Согласитесь, довольно странно брать бюджетные платы и запускать на них самые последние игровые хиты с ультравысокими настройками. С другой стороны, какой смысл гонять дорогущие high-end-видеокарты в играх двух-трехлетней давности при разрешении 1280x1024? Как говорится, каждому свое.

Сегодня в наших тестах принимают участие дорогие, исключительно быстрые и прожорливые до энергии графические платы. Их будет много, нагрузим мы их нещадно, самые достойные получат награды и ценные призы, а все остальные — поощрительные грамоты и деньги на обратную дорогу.

Особенности современных видеокарт

Среди графических опций какого-нибудь современного шутера не найти выбора API (OpenGL, Direct3D или Glide — в зависимости от модели видеокарты), настроек цветовой палитры (32 бит — для крутых, 16 бит — для нетребовательных) и других ретропараметров. Сегодня в ходу: размер текстур, детализация моделей, дальность прорисовки, качество спецэффектов и теней, уровни анизотропной фильтрации и сглаживания. Настройки этих параметров неразлучно связаны с ценовой принадлежностью той или иной видеокарты. Хотите играть на мониторе с диагональю не менее 24 дюймов (разрешение 1920x1200 и выше), с настройками, выкрученными на максимум, — тогда вам нужна плата стоимостью от 10 тыс. руб. Обладателям скромных 17-дюймовых моделей подойдут бюджетные видеокарты за 2-4 тыс. руб. Промежуточный вариант — это дисплеи с диагональю 19-22 дюйма и графическая плата в пределах 5-10 тыс.

MSI N295GTX-M2D1792 (GeForce GTX 295)

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

- **Частоты ядер:** 576 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 2x 240
- **Частота потоковых процессоров:** 1242 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR3, 2x 896 Мб
- **Частота памяти:** 1998 МГц ■ **Шина данных:** 2x 448 бит ■ **Цена:** от 26 000 руб.

Долгожданная обновка

Осень и первый месяц зимы 2008 года прошли под эгидой «красных» — видеокарт **AMD**. Летом вышли чрезвычайно успешные **Radeon HD 4870** и **HD 4850**, затем подтянулась тяжелая артиллерия в лице **Radeon HD 4870 X2**. Ближе к зиме высадился легкий десант: **Radeon HD 4670/4650**, а также **Radeon HD 4830**. Новые платы били все рекорды производительности в соответствующих ценовых сегментах, а страницы печатных и онлайн-изданий пестрели наградами, присужденными продукции AMD.

NVIDIA вместе со своими видеокартами из серии **GTX** храбрилась, не сдавалась, но ощущение, что «зеленые» сели в лужу, было стойким и неизменным. Вялые попытки направить ситуацию в другое русло (выпуск обновленных версий плат, снижение цен, внедрение **PhysX**) привлекали больше внимание прессы, чем рядовых пользователей. Фанаты ждали, что NVIDIA вот-вот выпустит нечто новое, плату, которая одним махом уделает пресловутую Radeon HD 4870 X2. Приверженцы AMD тихо посмеивались в кулачок и не переставали возносить на форумах хвалы своей любимой компании.

Наступил 2009 год, NVIDIA нанесла ответный удар. Мы бы с удовольствием расписали сейчас, какие оригинальные новинки вышли из-под крыла компании, но... хвастаться ей особо нечем. Ведь **GeForce GTX 285** — это не революция, а так, очередное улучшение уже имеющейся платы (**GeForce GTX 280**). Что сделали:

- перевели графический процессор на 55-нм техпроцесс;
- подняли частоты ядра и памяти;
- слегка переработали дизайн печатной платы и системы охлаждения.

Остальные «инновации» — это следствия из трех вышеозначенных пунктов. Подросла производительность? Простите, но от повышения частот производительность должна увеличиваться. Энергопотребление не изменилось, несмотря на более высокие частоты? Странно, что не уменьшилось, ведь чип перевели на более совершенный техпроцесс. Есть еще одно следствие из технологических усовершенствований GeForce GTX 285 — высокая цена на видеокарту. Оправдывает ли она тот прирост по скорости, который показывает новинка, мы увидим по итогам наших тестов.

Теперь обратим внимание на другую видеокарту из последней коллекции NVIDIA. Это очередной бутерброд. На этот раз воедино слилась пара плат с чипами как у GeForce GTX 280, но с памятью и шиной данных как у **GeForce GTX 260**. На выходе получилась **GeForce GTX 295** — самая быстрая видеокарта в современной линейке NVIDIA. Вкратце основные спецификации новинки таковы:

- пара графических чипов GT200b (рабочая частота 576 МГц), выполненных по 55-нм техпроцессу;
- суммарно 480 потоковых процессоров (рабочая частота 1242 МГц) — по 240 на брата;
- каждому чипу отведено по 896 Мб памяти DDR3 с частотой 1998 МГц (шина данных 448-битная);

Конструктивно GeForce GTX 295 состоит из двух печатных плат, между которыми установлен массивный блок кулера (медные основания,

Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition

- **Частота ядра:** 702 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 240
- **Частота потоковых процессоров:** 1512 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1024 Мб
- **Частота памяти:** 2592 МГц ■ **Шина данных:** 512 бит ■ **Цена:** от 20 000 руб.

Leadtek GeForce GTX 285

- **Частота ядра:** 648 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 240
- **Частота потоковых процессоров:** 1476 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1024 Мб
- **Частота памяти:** 2484 МГц ■ **Шина данных:** 512 бит ■ **Цена:** от 21 000 руб.

Zotac GeForce GTX 280

- **Частота ядра:** 602 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 240
- **Частота потоковых процессоров:** 1296 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1024 Мб
- **Частота памяти:** 2200 МГц ■ **Шина данных:** 512 бит ■ **Цена:** от 16 000 руб.

GeForce GTX 295 в деталях

1 **Упаковка**. С двух сторон видеокарту закрывает защитный кожух.

2 **Две половинки GeForce GTX 295**. Каждая из них по мощности слабее GeForce GTX 280, но быстрее, чем GTX 260.

3 **Система охлаждения**. GeForce GTX 295 — это, по сути, бутерброд из пары плат, между которыми проложена начинка-кулер с медным основанием.

4 **Питание**. У каждой из половинок есть свой разъем питания.

5 **Состав**. На каждой из половинок распаян чип GT200b и 896 Мб памяти.

6 **Разъемы**. В активе у GeForce GTX 295 пара разъемов DVI-D, а также HDMI-выход.

7 **SLI**. Парочку видеокарт GeForce GTX 295 можно объединить в связку Quad SLI и получить мощнейший графический массив.

алюминиевый радиатор, турбинный вентилятор). По такой же схеме была сделана предыдущая сдвоенная плата от NVIDIA — **GeForce 9800 GX2**. Так что здесь также используется обкатанная ранее технология. Переходим к практике.

Разношерстная компания

В первую очередь тест затевался с целью проверить, насколько удачными вышли новинки NVIDIA и смогут ли они одолеть своих конкурентов из стана AMD. Потом мы решили добавить еще парочку плат рангом поменьше — для полноты картины, так сказать. В итоге набралось 11 видеокарт, а статья из небольшого сравнительного материала переросла чуть ли не в руководство по выбору оптимальной графической платы.

Итак, первой в сегменте high-end у нас выступает **MSI N295GTX-M2D1792** — типичный представитель семейства GeForce GTX 295. Частоты — стандартные, кулер — оригинальный, знак отличия — наклейка на кожухе. Как и полагается горячей новинке, видеокарта стоит совершенно сумасшедших денег — от 26 000 руб. и выше.

Далее встречаем платы на базе GeForce GTX 285. **Leadtek GeForce GTX 285** — клон оригинальной видеокарты NVIDIA во всем, начиная от частот и заканчивая кулером. **Zotac GeForce GTX 285 AMP! Edition** от референсной модели отличается тем, что плата продается, уже будучи разогнанной. Насколько сильно повышение частот отразится на результатах, нам еще предстоит увидеть.

Тяжеловесы из стана AMD у нас представлены платами от **Palit** и **ASUS**. **Revolution 700 Deluxe** — модель, уникальная своей системой охлаждения. За отвод тепла от пары графических чипов и 2 Гб скоростной памяти отвечает гигантский кулер с массивными радиаторами и вентиляторами. После установки плата перекрывает два соседних разъема расширения. **EAH4870X2/HTDI/2G** от ASUS столь монструозными размерами не отличается, но система охлаждения у нее также переработана: над парой алюминиевых радиаторов закреплены три больших вентилятора. Приятно видеть, что неко-

Leadtek GeForce GTX 260 EXTREME+

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

- **Частота ядра:** 602 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 216
- **Частота потоковых процессоров:** 1292 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR3, 896 Мб
- **Частота памяти:** 2214 МГц ■ **Шина данных:** 448 бит ■ **Цена:** от 11 500 руб.

Тестовая платформа и приложения

Основная проблема при тестировании high-end-видеокарт заключается в том, что для раскрытия всего потенциала этих плат требуется соответствующая система. Основные требования предъявляются к процессору — именно в него упирается производительность в играх всей остальной конфигурации.

Для наших тестов мы собрали систему на основе процессора **Intel Core i7-920**, разогнанного до 3 ГГц, материнской платы **ASUS P6T Deluxe** и 6 Гб памяти DDR3 от **OCZ**. В качестве операционной системы использовали 64-битную версию **Windows Vista Ultimate**, а для видеокарт были установлены самые свежие версии драйверов. За отображение картинки отвечал монитор **ViewSonic VX2835wm** с родным разрешением 1920x1200 пикселей.

Из синтетических приложений мы использовали **3DMark Vantage** — последнюю на текущий момент версию популярного бенчмарка от **Futuremark**. Видеокарты прошли испытания в играх **Crysis Warhead** и **Far Cry 2**, которые запускались на высоких настройках качества с включенной анизотропной фильтрацией, 4- и 8-кратным сглаживанием.

Видеокарты на чипах NVIDIA прошли отдельное испытание в бенчмарке, основанном на движке игры **«Анабиоз: Сон разума»**. Это тестовое приложение активно использует возможности плат при обсчете физики объектов. Результаты видеокарт AMD, лишенных аппаратной поддержки **PhysX**, оказались настолько плачевными, что мы не стали учитывать их в общем зачете.

Far Cry 2 и Crysis Warhead — не только достойные игры, но и одни из лучших бенчмарков для видеокарт.

XFX GeForce 260 GTX XXX

■ **Частота ядра:** 640 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 192
■ **Частота потоковых процессоров:** 1342 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR3, 896 Мб
■ **Частота памяти:** 2300 МГц ■ **Шина данных:** 448 бит ■ **Цена:** от 12 000 руб.

GIGABYTE GV-N98XP-512H-B (GeForce 9800 GTX)

■ **Частота ядра:** 738 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 128
■ **Частота потоковых процессоров:** 1836 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR3, 512 Мб
■ **Частота памяти:** 2200 МГц ■ **Шина данных:** 256 бит ■ **Цена:** от 7500 руб.

Palit Revolution 700 Deluxe (Radeon HD 4870 X2)

■ **Частоты ядер:** 750 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 2x 800
■ **Частота потоковых процессоров:** 750 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR5, 2x 1024 Мб
■ **Частота памяти:** 3800 МГц ■ **Шина данных:** 2x 256 бит ■ **Цена:** от 18 000 руб.

торые производители не зациклены на штамповке одинаковых видеокарт, а, наоборот, придумывают что-то свое, оригинальное.

Идем дальше. На очереди у нас крепкие середнячки — платы, построенные на графических чипах GeForce GTX 260. **XFX GeForce 260 GTX XXX** — представитель предыдущего поколения 260-х, то есть ядро видеокарты состоит из 192 потоковых процессоров. Плата работает на повышенных частотах: 640 МГц — по ядру, 2300 МГц — по памяти. Модель от **Leadtek**, **GeForce GTX 260 EXTREME+**, выглядит предпочтительнее: разгон у нее не такой выдающийся, зато в наличии 216 потоковых процессоров.

В противовес двум вышеозначенным платам выступает **SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2**, которая построена на тех же чипах, что и старшая Radeon HD 4870 X2, и также оборудована 2 Гб памяти. Разница между ними в рабочих частотах ядра (625 МГц у младшей, 750 у старшей) и типах памяти — на Radeon HD 4850 X2 распаяны чипы DDR3 с частотой 1986 МГц.

Замыкают список платы **GIGABYTE GV-N98XP-512H-B** и **SAPPHIRE Radeon HD 4870** — самые доступные по цене и слабые по производительности модели среди наших участников.

Смена лидера

Произошло то, что должно было произойти. GeForce GTX 295 в исполнении MSI уверенно обошла всех конкурентов и завоевала титул самой быстрой платы. Заметим, что вместе со званием «лучшей из лучших» видеокарта получает бирку «безумно дорогой» новинки. Вы только вду-

«АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА» (HIGH, DIRECTX 10, AF 16X)

Разрешение	1680x1050	1920x1200
GIGABYTE GeForce 9800 GTX+	27,2	21,8
XFX GeForce 260 GTX XXX	31,9	26,7
Leadtek GeForce GTX 260	32,5	27,2
Zotac GeForce GTX 280	34,7	29,4
Leadtek GeForce GTX 285	36,5	32,2
Zotac GeForce GTX 285 AMP!	37,4	33,1
MSI GeForce GTX 295	**57,2**	**55,4**

FUTUREMARK 3DMARK VANTAGE

Модель видеокарты	Overall
GIGABYTE GeForce 9800 GTX+	7856
SAPPHIRE Radeon HD 4870	9647
XFX GeForce 260 GTX XXX	11596
Leadtek GeForce GTX 260	11874
Zotac GeForce GTX 280	12872
Leadtek GeForce GTX 285	14410
Zotac GeForce GTX 285 AMP!	15124
SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2	12100
ASUS Radeon HD 4870 X2	14365
Palit Revolution R700	14895
MSI GeForce GTX 295	**18546**

ASUS EAH4870X2/HTDI/2G (Radeon HD 4870 X2)

■ **Частоты ядер:** 750 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 2x 800
■ **Частота потоковых процессоров:** 750 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR5, 2x 1024 Мб
■ **Частота памяти:** 3600 МГц ■ **Шина данных:** 2x 256 бит ■ **Цена:** от 20 000 руб.

SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ **Частоты ядер:** 625 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 2x 800
■ **Частота потоковых процессоров:** 625 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR3, 2x 1024 Мб
■ **Частота памяти:** 1986 МГц ■ **Шина данных:** 2x 256 бит ■ **Цена:** от 15 000 руб.

SAPPHIRE Radeon HD 4870

■ **Частота ядра:** 750 МГц ■ **Кол-во потоковых процессоров:** 800
■ **Частота потоковых процессоров:** 750 МГц
■ **Тип, объем памяти:** GDDR5, 512 Мб
■ **Частота памяти:** 3600 МГц ■ **Шина данных:** 256 бит ■ **Цена:** от 8 500 руб.

майтесь: за 26 000 руб. можно собрать неплохой игровой компьютер! Да что там компьютер: парочка GeForce GTX 260 EXTREME+ от Leadtek, собранная в связку SLI, продемонстрирует результат не хуже GeForce GTX 295, а стоить при этом будет на несколько тысяч дешевле.

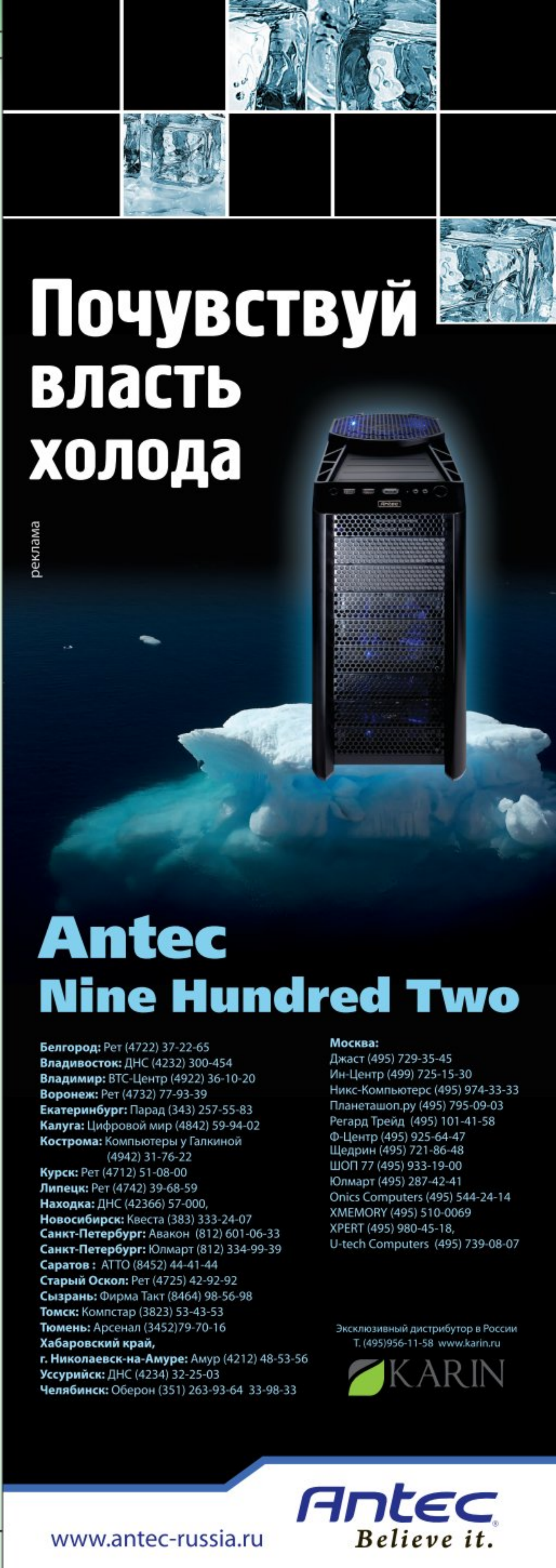
Неожиданно хорошо себя показала SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2. Для своей цены она выдает отличную производительность, вплотную подбираясь к результатам старших плат на базе Radeon HD 4870 X2.

Оптимальным вариантом мы признаем видеокарты на чипах GeForce GTX 260. Но, так как участвуют две платы, надо выбрать из них одну, достойную приза. Обратимся к результатам. Leadtek GeForce GTX 260 EXTREME+ хоть и несильно, но обошла ближайшего конкурента в лице XFX GeForce 260 GTX XXX. Разница по цене между ними минимальна, поэтому детище Leadtek покидает зал с наградой «Лучшая покупка».

Что до второй новинки от NVIDIA, GeForce GTX 285, то по итогам наших тестов получается следующее. Платы на базе GTX 285 от Leadtek и Zotac опережают GeForce GTX 280 на 2-4 fps в зависимости от приложения, но это никак не оправдывает ценовую разницу в размере 4-5 тыс. руб. О какой-либо конкуренции можно будет говорить, когда пройдет первоначальный ажиотаж и, как следствие, снизятся цены. ■

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Модель видеокарты	AF 16x, AA 4x		AF 16x, AA 8x	
Far Cry 2 (Very High, DirectX 10)				
Разрешение	**1680x1050**	**1920x1200**	**1680x1050**	**1920x1200**
GIGABYTE GeForce 9800 GTX+	26,5	17,2	15,4	10,7
SAPPHIRE Radeon HD 4870	35,7	32,5	18,3	7,5
XFX GeForce 260 GTX XXX	44,8	40,1	38,7	33,7
Leadtek GeForce GTX 260	46,3	43,2	39,4	35,7
Zotac GeForce GTX 280	48,6	45,3	42,5	37,2
Leadtek GeForce GTX 285	50,8	45,9	44,3	38,6
Zotac GeForce GTX 285 AMP!	52,3	47,1	45,2	39,7
SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2	58,4	54,1	43,3	39,1
ASUS Radeon HD 4870 X2	65,3	60,4	46,4	40,3
Palit Revolution R700	67,1	63,8	50,2	43,6
MSI GeForce GTX 295	**70,2**	**68,3**	**59,7**	**51,2**
Crysis Warhead (Very High, DirectX 10)				
Разрешение	**1680x1050**	**1920x1200**	**1680x1050**	**1920x1200**
GIGABYTE GeForce 9800 GTX+	15,5	9,2	6,7	4,2
SAPPHIRE Radeon HD 4870	19,1	16,2	12,2	8,3
XFX GeForce 260 GTX XXX	26,7	21,8	24,3	20,2
Leadtek GeForce GTX 260	28,3	23,4	26,7	23,3
Zotac GeForce GTX 280	30,4	24,8	25,1	24,4
Leadtek GeForce GTX 285	32,7	27,5	28,4	25,9
Zotac GeForce GTX 285 AMP!	33,8	31,2	30,4	28,5
SAPPHIRE Radeon HD 4850 X2	27,1	25,4	24,1	21,4
ASUS Radeon HD 4870 X2	28,6	27,8	27,2	24,6
Palit Revolution R700	30,6	28,3	27,4	25,5
MSI GeForce GTX 295	**45,4**	**42,7**	**41,8**	**39,7**



Смертельно опасные

Новая игровая периферия от Razer

Николай Жогов

Компания **Razer**, хорошо известная практически всем игрокам, продолжает экспериментировать на поприще игровых манипуляторов. В новую линейку компании вошли чрезвычайно полезные для игроков устройства: мышь, клавиатура и гарнитура. Все они носят имена хищных представителей фауны. Нас это не испугало, и мы занялись приручением.

ПАУК

Клавиатура **Arctosa** обязана своим именем пауку семейства Lycosidae (пауки-волки). К этому же семейству относится суровый **Lycosa**, в честь которого была названа предыдущая клавиатура компании. Сходство не случайно, ведь Arctosa — это облегченная версия Lycosa. Под нож пустили прорезиненное покрытие клавиш, подсветку, USB-хаб и аудиоразъемы.

Самое главное осталось на месте. Клавиши с малым ходом по-прежнему срабатывают рекордно быстро благодаря технологии **Hyperesponse** и высокой частоте опроса (1000 Гц). На любую кнопку можно повесить собственную макрокоманду. Клавиатура поддерживает десять различных профилей раскладки, между которыми можно переключаться на лету. Над блоком цифровых клавиш есть удобная сенсорная панель для управления медиаплеером. Ну и, конечно же, к плюсам Arctosa следует отнести великолепный внешний вид. Клавиатура доступна в двух цветовых исполнениях — черном и серебристом.

ЗМЕЯ

Мышь **Mamba** у разработчиков ассоциируется с одноименной африканской змеей, очень быстрой и смертельно ядовитой. Скорость манипулятора действительно выдающаяся: максимальное разрешение сенсора составляет запредельные 5600 dpi, а время отклика на действия игрока не превышает 1 мс. Мышь работает как в проводном, так и беспроводном режимах. В последнем случае заряда встроенного аккумулятора хватает на 14-72 часа баталий (в зависимости от интенсивности игры). Для зарядки устройства есть специальная платформа, которая также выступает в роли ресивера. При проводном соединении аккумулятор перезаряжается автоматически.

Выглядит Mamba очень агрессивно. Особенно эффектно смотрится колесико, которое словно рассекает мышку на две части. При этом красота не помешала сделать дизайн эргономичным, поэтому рука не устает на протяжении долгого времени. Благодаря тефлоновым ножкам Mamba превосходно скользит на любых поверхностях. Любая из семи кнопок поддается программированию, при этом все установки сохраняются во встроенной памяти — при смене компьютера мышь не придется настраивать заново.

АКУЛА

Гарнитуру назвали **Carcharias** (напомним, что по латыни большая белая акула — Carcharodon carcharias). Выглядит она очень стильно: широкие амбушюры, подвешенные на пластиковую дужку с мягким оголовьем, высокое качество материалов, комбинация черных глянцевых и матовых поверхностей. Большие наушники удобно сидят на голове. Они выдают отличный звук, одинаково хорошо справляясь как с басами, так и с высокими частотами. На максимуме громкости искажений и срывов не наблюдается. Razer позиционирует Carcharias как игровое решение, однако в этой гарнитуре на удивление приятно слушать музыку.

Микрофон здесь также неплохой. Он оснащен фильтром для отсеивания шума, поэтому ваши отчаянные ругательства во время игры будут слышны четко и ясно. На проводе, соединяющем гарнитуру с аудиоразъемами, есть пульт управления со стандартным набором функций: регулировка громкости наушников, включение микрофона.

■ ■ ■

Начало продаж этих экзотических представителей фауны ожидается весной 2009 года. С рублем сейчас полная неразбериха, поэтому приведем долларовые цены: клавиатура обойдется в $50, за гарнитуру придется отдать $80, а при покупке мыши попросят совсем уж нескромные $130. ■

Тестирование игрового компьютера Meijin Action

Дмитрий Колганов

Компьютеры от **Meijin** — частые гости на страницах нашего раздела. Обычно это топовые конфигурации с самыми мощными процессорами и тремя видеокартами в одном флаконе. Но есть в ассортименте Meijin и более простые модели. Как только нам подвернулся шанс протестировать один из таких компьютеров, мы не преминули им воспользоваться.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E8600 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3,33 ГГц, 6 Мб L2)
Материнская плата	Zotac NF780I-A-E (NVIDIA nForce 780i SLI/LAN, Socket 775, DDR2-1200, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	2x Kingston KVR800D2N6/2G CL6 2048 Мб (800 МГц, CL6)
Видеокарты	2x ASUS EN 9800GTX+ DK/HTDI/512M (512 Мб, NVIDIA GeForce 9800 GTX+, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	NEC AD-7201S Dual Layer LightScribe OEM (SATA)
Блок питания	ATX 800W P4 SilverStone DA800 (800 Вт)
Корпус	SILVERSTONE Kublai KL02B Black (ATX, USB, аудио)
Дополнительно	Кардридер, Agnitum Outpost Security Suite Pro, Acronis True Image, Access Boss 3, Windows Vista Home Premium 64-bit Edition
Цена, руб.	71 800

Разбираем по винтикам

Система собрана на материнке **NF780I-A-E**, заточенной под работу со связками SLI и 3-way SLI. Установленный процессор — **Core 2 Duo E8600** — самый быстрый в линейке двухъядерных ЦП **Intel**. Остальных тварей здесь по паре: две планки памяти DDR2-800 по 2 Гбайт каждая и две видеокарты **NVIDIA GeForce 9800 GTX+**, объединенные в SLI.

Под хранение данных отвели винчестер объемом 500 Гб. Для записи дисков предназначен оптический привод от **NEC** с технологией **LightScribe**, позволяющей прожигать на специальных болванках рисунки и надписи.

Верная своим традициям, Meijin упаковала систему в корпус от **SilverStone**. На этот раз им стал черный красавец из серии **Kublai**. На внешность кейс — мечта аскета. Никаких излишеств, все строго и аккуратно. Единственная оригинальная идея — расположенная сверху кнопка питания. Корпус поддерживает горячую замену жестких дисков. Для этого надо вытянуть на себя 120-мм вентилятор внизу лицевой панели, и откроется доступ к отсеку с винчестерами. Кстати, помимо фронтальной вертушки, охлаждением внутренностей корпуса занимается 120-мм вентилятор на задней стенке.

Компьютер продается с установленной Windows Vista Home Premium, набором свежих драйверов и пакетом полезных программ для восстановления данных и защиты от вирусов.

Полевые испытания

Итак, тесты. В список используемых нами приложений вошли синтетические бенчмарки от **Futuremark**, игры: **Devil May Cry 4**, **Far Cry 2** и **Crysls Warhead**. Очевидно, что для такой системы стандартные настройки не проблема, поэтому в играх мы сразу выставили разрешение 1600x1200, максимальное качество картинки и 16-кратную анизотропную фильтрацию.

PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
5012	3270	5651	6663

3DMark Vantage		
Test GPU	Test CPU	Overall
11980	26749	P13899

В **3DMark Vantage** компьютер вплотную подошел к отметке в 14000 очков, в **PCMark05** набрал 6663 попугая. Игровые результаты неоднозначные. К примеру, Devil May Cry 4 стабильно показывал не меньше сотни кадров в секунду что с двух-, что с четырехкратным сглаживанием.

Игровые тесты		
Crysis Warhead (DirectX 10)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
High + AF 16x	40,5	32,7
High + AF 16x, AA 2x	32,2	21,3
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
High + AF 16x, AA 4x	185,4	146,8
High + AF 16x, AA 8x	119,7	102,2
Far Cry 2		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
UltraHigh + AF 16x	51	37
UltraHigh + AF 16x, AA 4x	32	15

А вот с Far Cry 2 ситуация была похуже — нормально поиграть можно лишь в режиме без сглаживания. Та же картина наблюдалась и в Crysis Warhead. При сглаживании 2x изображение на экране начинает подтормаживать. Так что с данным компьютером Meijin Action пыл придется поумерить: для больших разрешений у компании есть модели помощнее.

■ ■ ■

Хотя конфигурация системы достойная, цена в 71 800 руб. смущает. Правда, в стоимость Meijin Action также входит лицензионная Windows, пакет полезных программ и гарантийное обслуживание с выездом к покупателю. Да и удивляться особо не стоит, ведь Meijin — это, считай, **Sony** на рынке отечественных компьютеров. Платить приходится за качество. ■

БЕЗДУШНЫЙ МАТЕМАТИК

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ СИСТЕМ ДО ПОЯВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

Павел Шубский

Часть 2

В предыдущей части статьи мы проследили за первыми шагами компьютерной индустрии и сделали определенные выводы. Вычислительные машины прошли длинный путь от странных аналоговых систем на основе воды и газа до устройств на базе электронных компонентов. Прогрессивные умы западных стран осознали, что средствами из государственного бюджета сыт не будешь, и освоили коммерческий выпуск компьютеров.

С приходом серьезных денег у производителей открылось второе дыхание. Теперь они не только создавали инновационные системы, вершили ход истории и изменяли быт людей, но и получали приличные доходы. Внушительные бюджеты подстегнули многочисленных разработчиков отделиться от институтских групп и основать свои собственные конторы. Плюс к этому компьютерами заинтересовались многие прозорливые бизнесмены.

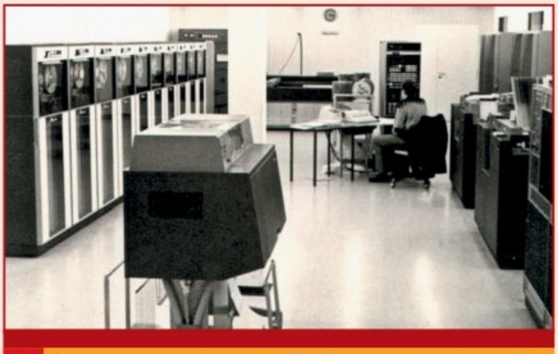
Самую главную лепту в развитие компьютерной техники внесла наука. Финансируемые правительством исследования в области электронных компонентов принесли миру одно из важнейших изобретений прошлого столетия. Речь о транзисторе. Столь обыденный в наше время компонент навсегда изменил компьютерную отрасль.

В этот раз мы проследим за дальнейшей хронологией событий и выясним, что было после выпуска первого мейнфрейма **IBM 701 Electronic Data Processing Machine** в эпоху правления громадных машин класса **UNIVAC I**.

Реформа века

В декабре 1947 года в лабораториях **Bell Labs** команда исследователей под управлением Вильяма Шокли представила первый биполярный транзистор. Глава проекта доработал изобретение и в 1948-м выпустил еще более совершенный биполярный плоскостной транзистор (bi-polar junction transistor). Разработка Шокли перевернула компьютерную индустрию с ног на голову и ознаменовала приход так называемого второго поколения вычислительных систем.

Свойства и особенности строения транзистора сделали его идеальной заменой широко используемым вакуумным трубкам. Производство новых компонентов было дешевле, транзисторы меньше грелись и работали на невиданной для тех времен скорости. Так, переход бинарного состояния (от состояния «0» к состоянию «1» и обратно) в транзисторах происходил за миллионную или даже миллиардную долю секунды. Плюс ко всему, транзисторы были компактнее и позволили уменьшить размер компьютеров. Новые ПК могли содержать на сравнительно небольшой площади десятки тысяч элементов бинарной логики. Напомним, что доисторические системы вроде UNIVAC I занимали многие квадратные метры в вычислительных центрах того времени.



Транзисторный мейнфрейм серии IBM 7000 занимал целую комнату. Кстати, в центральной части фотографии изображен тот самый «скоростной принтер».

На первых порах производство транзисторов влетало в копеечку, так что скептически настроенные аналитики не верили в будущее транзисторных компьютеров. Считалось, что будет построено несколько подобных машин, после чего создатели убедятся в несостоятельности идеи. Как показала история, скептики были глубоко неправы.

Компьютеры второго поколения обычно состояли из комплекта модулей, в каждом из которых располагалась печатная плата с несколькими наборами логики. В то время рынок вычислительных систем начала завоевывать IBM. Прозорливые работники компании смогли разобраться в нуждах клиентов и одно за другим стали выпускать «правильные» устройства. Так, в начале 50-х годов появились модульные транзисторные машины **IBM 7000**, они сразу же вытеснили с рынка менее производительные **IBM 700** на основе вакуумных трубок. И это несмотря на отсутствие какой-либо совместимости (об этом в середине 50-х годов прошлого века никто особо не задумывался). Новые машины использовали память на магнитных сердечниках, поддерживали накопители на магнитных лентах, принтеры, устройства для загрузки программ и печати на перфокартах.

Аналогичный подход к построению компьютеров IBM использовала и в следующих серийных машинах **IBM 1400**, их представили в начале 1960-х. Системы могли работать независимо или дополнять существующие комплексы (например, устройства для подсчета перфокарт). Компьютеры хранили данные в памяти на основе магнитных сердечников, поддерживали дисковые накопители, привода для чтения магнитной ленты и даже высокоскоростные принтеры. Начиная с 1959 года компания представила несколько модификаций IBM 1400 для различных сфер деятельности. Компьютеры устанавливали в банки для обсчета транзакций, использовали на предприятиях самого разного уровня. Машины поддерживали несколько языков программирования, включая достаточно продвинутые **COBOL** и **Fortran**.

Транзисторная электроника захватила умы производителей периферии. Новые элементы позволили создать первый в истории магнитный накопитель **IBM 350 RAMAC**. Для хранения 4,4 Мб данных устройство использовало пятнадцать магнитных дисков диаметром 610 мм. Все это умещалось в огромной по современным меркам коробке размером 1,7x1,5x0,7 м. Система хранения дополнила компьютер **IBM 305**, целиком комплекс продавался за $160 000.

Остальные компании не решались конкурировать с IBM на рынке вычислительных машин. Видимо, причиной тому стало тяжкое послевоенное время. Затронутые войной страны отходили от шока, денег на развитие вычислительной техники не выделялось. Вполне возможно, что разработки и велись, но результаты оказались настолько ничтожными, что история не сохранила о них никаких упоминаний.

Единственную более-менее удачную компьютерную систему того времени разработала итальянская фирма **Olivetti**. Модельный ряд

Стильный шкаф DEC PDP-8 вдохновил многочисленных производителей на выпуск схожих по функциональности компьютеров. Интересно, как бы поступила с ними компания DEC, если бы описываемые события происходили в наше время?

электронных калькуляторов в 1959-м пополнила транзисторная система **Elea 9003**. Непонятно, какие сверхъестественные силы помогали неопытным работникам Olivetti при создании первого устройства. За их плечами не было опыта и бесконечных финансовых ресурсов американских коллег. Тем не менее машина на основе транзисторов и германиевых диодов заработала.

Elea 9003 успешно продавалась на внутреннем рынке Италии и даже приносила деньги своим создателям. Olivetti удалось продать целых 110 машин, что немало с учетом маркетинговых ограничений производителя. К сожалению, внезапные смерти Адриано Оливетти в 1960 году и Марио Чоу в 1961-м положили конец дальнейшей жизни фирмы. Вялый противоречивый менеджмент новых хозяев, узкий внутренний рынок Италии и отсутствие какой-либо поддержки со стороны правительства негативно сказались на финансовом благосостоянии компании. Электронное подразделение Olivetti пришлось продать заморской корпорации **General Electric** в 1964 году (чуть позже результаты наработки подразделения были использованы для создания первого персонального компьютера Olivetti — машины **Programma 101**).

Многие компьютеры того времени для основных вычислений и соединения с периферией использовали раздельные процессоры. К примеру, выделенный коммуникационный блок отвечал за связь с устройством для чтения перфокарт, в то время как основной вычислительный блок выполнял расчеты и бинарные инструкции. Данные своевременно передавались от одного блока к другому по двум раздельным системным шинам. Второе поколение компьютеров ознаменовало эпоху удаленного управления — команды отсылались по телефонной линии. Таким образом, оператор и вычислительная машина могли находиться за многие километры друг от друга. Впоследствии подобная схема коммуникации эволюционировала в интернет.

В 1957 году на рынке появилась компания **Digital Equipment Corporation**. Ее основали выходцы из Массачусетского технологического университета (известная на весь мир аббревиатура MIT принадлежит именно этому учебно-исследовательскому заведению). 70-тысячный капитал на развитие предоставил Джордж Дориот из **American Research and Development Corporation**, закипела работа. У самоотверженных девелоперов уже был опыт создания компьютеров, но MIT не смог оправдать

их надежды. Именно поэтому они создали свой собственный бизнес. Идея сделать программируемый процессор появилась не сразу. Сначала компания занялась выпуском наборов логики и других вычислительных элементов. Наработав небольшое портфолио, DEC принялась за свою первую компьютерную микроархитектуру **Programmable Data Processor 1** (PDP-1).

Первый компьютер PDP-1 представили в начале 60-х годов. Громоздкая система использовала 9 Кб памяти (с возможностью модификации до 144 Кб) на магнитных сердечниках, поддерживала периферию, включая бумажные перфоленты в качестве основного хранилища данных. Машину принято ассоциировать с первой компьютерной игрой **SpaceWar**. Ее суть была в следующем: на странного вида экране схематично отображались два космических корабля, которые сражались в гравитационном поле некой звезды. Архитектурные особенности машины привели к появлению первых хакеров. Вот только, взламывая компьютер, они всего лишь писали музыку, так что хакерами их можно назвать с большой натяжкой. Последние три сохранившиеся PDP-1 в данный момент принадлежат Музею компьютерной истории.

Последующие модификации PDP были не такими успешными, вплоть до появления **PDP-8**. Сложно сказать, с чем были связаны эти трудности. Возможно, сотрудники DEC просто перестали понимать ситуацию на рынке.

Новый завет

Разработки на рынке электронных компонентов шли вперед. Развитие программного обеспечения, появление операционных систем — все это создало новые требования к выпускаемым компьютерам. О совместимости в то время рассуждали мало, так что проблемы застали производителей в самый неожиданный момент. Только представьте: разные компьютеры в рамках одного модельного ряда, скажем, IBM были не совместимы друг с другом! То есть переход на новое, более мощное поколение каждый раз требовал замены ПО и даже периферии. По этой причине многие корпорации предпочитали сохранять верность пусть и устаревшим, но привычным системам с уже закупленным парком периферии. Разумеется, подобный подход не устраивал создателей компьютеров. Отсутствие совместимости мешало компаниям двигаться дальше и продавать новые машины.

Вот тогда-то IBM и придумала аппаратный комплекс с разделением на архитектуру и реализацию. Новый подход позволил создать иерархическую линейку совместимых друг с другом машин. Философия совместимости в наши дни совершенно очевидна, но тогда, на заре компьютерной эпохи, производители даже не задумывались об этом. А когда, наконец, задумались, на рынке появилась линейка мейнфреймов **IBM System/360** (1964 год).

Система навсегда изменила рынок компьютеров. Отныне маленькое предприятие могло купить недорогую машину и, в зависимости от своих потребностей, усовершенствовать ее малой кровью. Изначальная линейка S/360 содержала шесть моделей и сорок различных элементов периферии. Анонсированные в 1964 году системы 360/30, 360/40, 360/50, 360/60, 360/62, 360/70 содержали модели для замены устаревших линеек IBM 1400 (первые три) и IBM 7000 (последние). Самая дешевая 360/20 была представлена чуть позже. Она содержала 4 Кб памяти, восемь 16-битных регистров и ограниченный набор инструкций. Машина предназначалась для небольших компаний. IBM предусмотрела режим совместимости

При взгляде на компьютер IBM System/360 сразу становится понятно, что изготовлен он во времена хиппи. Вы только посмотрите на эти цвета!

Блок управления мейнфреймом IBM System/370 чем-то напоминает диджейскую консоль — с midi-контроллером и фейдерами. А ведь людям на ней приходилось программировать...

с устаревшими системами — новые компьютеры могли эмулировать архитектуру старых на программном уровне.

Производитель представлял модификации S/360 вплоть до 1977 года. Именно тогда машины были сняты с производства и практически полностью исчезли с рынка. Примерно в то же время начали свое победное шествие микропроцессоры, благодаря которым свет увидели компактные компьютеры для домашнего и офисного использования.

Главным конкурентом IBM на тот момент являлась компания DEC со своей архитектурой PDP. Система PDP-8 в 1964 году принесла производителю большую известность и успех. 12-битный компьютер занимал не так много места и продавался за $16 000. PDP-8 пользовалась популярностью на производствах, в железнодорожных учреждениях и лабораториях. Все компоненты системы были заключены в шкаф с черными дверцами и блоком управления в нижней части. Устройство получилось очень удачным и вдохновило многих производителей на выпуск схожих моделей. Есть даже версия, что великая и могучая **Intel** создавала свой 4-битный процессор **4004** с оглядкой на PDP-8.

Следующий за PDP-8 успешный релиз последовал в конце 60-х годов — компания DEC представила **PDP-10**. 36-битный компьютер использовал архитектуру **PDP-6** в паре со значительно улучшенными функциональными блоками. Компьютер все еще содержал дискрет-

Пульт управления IBM System/360 представлял собой доску с разноцветными переключателями и лампочками. Клавиатуру с мышью на тот момент еще не успели придумать.

Разработчики из центра Xerox PARC обиделись на руководство из-за того, что вместо компьютера PDP-10 им досталась другая система. В итоге парни собрали свой собственный полнофункциональный клон PDP-10.

Музыка мейнфреймов

Когда мы говорили о хакерах из Массачусетского технологического института, мы, конечно же, не имели в виду злостных взломщиков чужих ПК. Речь идет о талантливых программистах, которые умели нетрадиционно использовать возможности компьютерных систем того времени.

К примеру, они научили машину **PDP-1** музыке. Ну, конечно, симфонический оркестр она заменить была не в состоянии, но воспроизводить разные мелодии — вполне. Очень интересна технология звучания PDP-1. Звуки издавали переключатели типа flip-flop, которые хранили один бит информации. Система могла одновременно озвучить четыре разных ноты. Перевод музыки в язык, понятный машине, осуществляли при помощи специального компилятора (Harmony Compiler), разработанного Питером Самсоном. Программа была довольно-таки сложна в освоении и изначально заточена для компиляции музыки эпохи барокко.

Сложно и неудобно? Не спорим, однако этого вполне хватило, чтобы перевести в «железную музыку» произведения Баха, Моцарта, рождественские мелодии и еще пару часов разной попсы середины 60-х.

ные процессоры на логических схемах. Вычислительный блок был собран в симпатичном синем корпусе размером с комнату. В основу PDP-10 легла операционная система под названием **Monitor** (чуть позже ее переименовали в **TOPS-10**). Как и его предшественник, компьютер пользовался колоссальной популярностью. Настолько серьезной, что сторонние производители не стеснялись выпускать аналогичные во всем копии этого устройства. Судиться из-за кражи интеллектуальной собственности в те времена никто даже не помышлял.

Летом 1970 года IBM представила наследника System/360 — на рынок вышла линейка **System/370**. Важнейшей особенностью новых систем стала обратная совместимость с предыдущим модельным рядом IBM. Многочисленные корпорации и университеты могли установить компьютеры S/370, не меняя парк периферии и программ. Системы IBM вышли на новый уровень производительности, ввели базовую поддержку двухпроцессорных конфигураций, виртуальной памяти и 128-битных вычислений с плавающей запятой. В это сложно поверить, но компьютеры S/370 просуществовали на протяжении 20 лет — в течение этого времени они подвергались постоянным доработкам со стороны IBM. Как и в случае с S/360, линейка новых компьютеров содержала модели начального уровня и продвинутые конфигурации для крупных корпораций. Компьютер породил целую армию систем-клонов от многих крупных производителей, включая таких гигантов, как **Fujitsu**, **Hitachi**, **Mitsubishi**, **Siemens**.

К середине 1970-х на рынок вычислительных систем вышло большое число новых компаний, но изменить надвигающуюся тенденцию им не удалось — индустрия неумолимо двигалась по пути миниатюризации компонентов, и первые функциональные микропроцессоры стали тому подтверждением.

Компьютер в каждый дом

К середине 70-х годов понятие «мейнфреймы» окончательно уступило место термину «микрокомпьютеры». Гигантские системы ушли в прошлое, уступив место компактным и более производительным машинам.

Так, компания DEC перешла к выпуску компьютеров **VAX**. Эти системы называют квинтэссенцией процессорной архитектуры CISC с огромным количеством режимов адресации и машинных инструкций. VAX заменили PDP на боевом посту, а DEC решила отказаться от старой архитектуры и заняться развитием новых концепций.

В то же время IBM продолжала продвигать линейку S/370. На рынке появлялись новые, существенно модифицированные модели с увеличенным количеством памяти, доработанной периферией и другими возможностями. Свои системы представила компания **Hewlett-Packard**. Модели из серий **HP 2100**, **HP 3000** снискали популярность в корпоративном сегменте.

Четвертое поколение компьютеров ознаменовало появление микропроцессоров вроде Intel 4004. Конечно, на протяжении долгого срока миниатюрные вычислительные блоки оставались не у дел (из-за смешной производительности при высокой стоимости производства). Первые подвижки случились в 1975 году, когда на рынок вышел микрокомпьютер **Altair 8800**. Начиная с этого момента развитие подобных систем пошло семимильными шагами. Конец эры мейнфреймов ознаменовало появление микрокомпьютеров **IBM PC** в 1981 году.

А дальше?

В этом месте история мейнфреймов и мини-компьютеров обрывается. С начала 80-х годов рынок поработили многочисленные настольные ПК на основе интегральных микросхем и микропроцессоров. Мейнфреймы уступили место суперкомпьютерам — мощнейшим конфигурациям для сложных математических расчетов. Рынок быстро заняли устройства Сеймура Крея и других разработчиков, чьи имена вошли в историю.

Мейнфреймы выполнили свою главную задачу — они послужили переходным звеном между огромными малофункциональными компьютерами и микросистемами четвертого поколения. Именно мейнфреймы позволили производителям обкатать стандартизированные технологии, которыми индустрия пользуется и по сей день. ■

Микрокомпьютер, сейчас и 30 лет назад.

Суперкомпьютеры CRAY — современные наследники мейнфреймов прошлого.

Вспомнить все

История развития компьютерной памяти

Павел Шубский

В стародревние времена — дело было почти 80 лет назад, на заре становления вычислительной техники — память вычислительных устройств было принято делить на три типа. На первичную, вторичную и внешнюю. Сейчас этой терминологией уже никто не пользуется, хотя сама классификация существует и по сей день. Только первичную память теперь называют оперативной, вторичную — внутренними жесткими дисками, ну а внешняя маскируется под всевозможные оптические диски и флэш-накопители.

Прежде чем начать путешествие в прошлое, давайте разберемся в обозначенной выше классификации и поймем, для чего нужен каждый из типов памяти. Компьютер представляет информацию в виде последовательности бит — двоичных цифр со значениями 1 или 0. Общепринятой универсальной единицей информации считают байт, как правило, состоящий из 8 бит. Все используемые компьютером данные занимают некоторое количество байт. К примеру, типичный музыкальный файл занимает 40 миллионов бит — 5 миллионов байт (или 4,8 мегабайта). Центральный процессор не сможет функционировать без элементарного запоминающего устройства, ведь вся его работа сводится к получению, обработке и записи обратно в память. Именно поэтому легендарный Джон фон Нейман (мы не раз упоминали его имя в цикле статей про мейнфреймы) придумал размещать внутри компьютера независимую структуру, где хранились бы все необходимые данные.

Классификация внутренней памяти разделяет носители еще и по скоростному (и энергетическому) принципу. Быстрая первичная (оперативная) память в наше время используется для хранения критичной информации, к которой ЦП обращается наиболее часто. Это ядро операционной системы, исполняемые файлы запущенных программ, промежуточные результаты вычислений. Время доступа — минимально, всего несколько наносекунд.

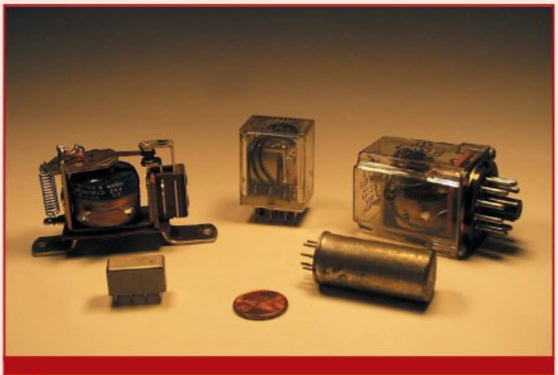
Первичная память общается с контроллером, размещенным либо внутри процессора (у последних моделей ЦП), либо в виде отдельной микросхемы на материнской плате (северный мост). Цена на оперативку относительно высока, к тому же она энергозависима: выключили компьютер или случайно выдернули шнур из розетки — и вся информация потерялась. Поэтому все файлы хранятся во вторичной памяти — на пластинах жестких дисков. Информация здесь не стирается после отключения питания, а цена за мегабайт очень низкая. Единственный недостаток винчестеров — низкая скорость реакции, она измеряется уже в миллисекундах.

Кстати, интересный факт. На заре развития компьютеров первичную память не отделяли от вторичной. Главный вычислительный блок был очень медленным, и память не давала эффекта бутылочного горлышка. Оперативные и постоянные данные хранились в одних и тех же компонентах. Позже, когда скорость компьютеров подросла, появились новые типы носителей информации.

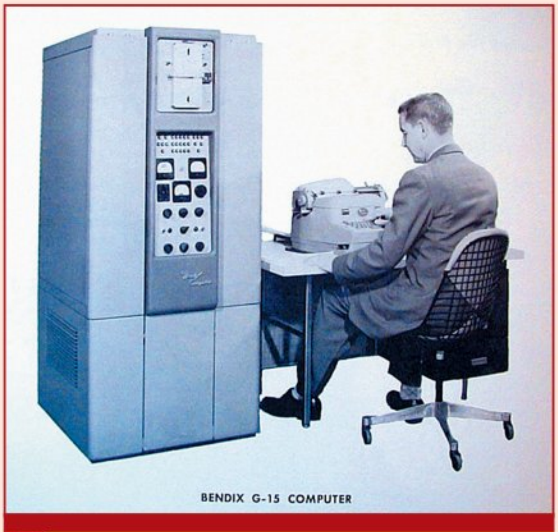
Назад в прошлое

Одним из основных компонентов первых компьютеров были электромагнитные переключатели, разработанные известным американским ученым Джозефом Хенри еще в 1835 году, когда ни о каких компьютерах никто даже не помышлял. Простой механизм состоял из обмотанного проводом металлического сердечника, подвижной железной арматуры и нескольких контактов. Разработка Хенри легла в основу электрического телеграфа Сэмюеля Морзе и Чарльза Витстоуна.

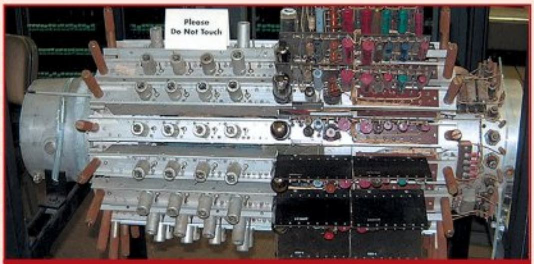
Первый компьютер, построенный на переключателях, появился в Германии в 1939 году. Инженер Конрад Зюс использовал их при



Электромагнитные реле стояли в самых первых компьютерах, а их жизнь на рынке автоматизированных вычислений была недолгой. Однако видоизмененные катушки используют в технике и по сей день.



Компьютер Bendix G15 с барабанной памятью. Оператор в костюме прилагается.



Блок памяти на основе линий задержки больше похож на гиперпространственный двигатель космического корабля. Сложно представить, но подобная махина могла сохранить всего несколько бит данных!

создании системной логики устройства Z2. К сожалению, прожила машина недолго, а ее планы и фотографии были утеряны во время бомбардировок Второй мировой войны. Следующее вычислительное устройство Зюса (под именем Z3) увидело свет в 1941 году. Это был первый компьютер, управляемый программой. Основные функции машины реализовывались при помощи 2000 переключателей. Конрад собирался перевести систему на более современные компоненты, но правительство прикрыло финансирование, посчитав, что идеи Зюса не имеют будущего. Как и ее предшественница, Z3 была уничтожена во время бомбардировок союзников.

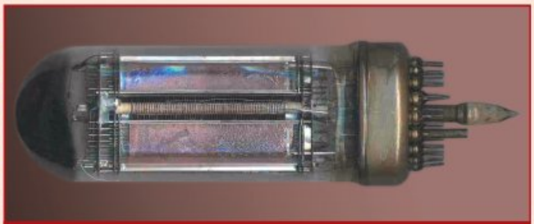
Электромагнитные переключатели работали очень медленно, но развитие технологий не стояло на месте. Вторым типом памяти для ранних компьютерных систем стали линии задержки. Информацию несли электрические импульсы, которые преобразовывались в механические волны и на низкой скорости перемещались через ртуть, пьезоэлектронный кристалл или магниторезистивную катушку. Есть волна — 1, нет волны — 0. В единицу времени по проводящему материалу могли путешествовать сотни и тысячи импульсов. По завершении своего пути каждая волна трансформировалась обратно в электрический импульс и отсылалась в начало — вот вам и простейшая операция обновления.

Линии задержки разработал американский инженер Джон Преспер Экерт. Компьютер **EDVAC**, представленный в 1946 году, содержал два блока памяти по 64 линии задержки на основе ртути (5,5 Кб по современным меркам). На тот момент этого было более чем достаточно для работы. Вторичная память также присутствовала в EDVAC — результаты вычислений записывались на магнитную пленку. Другая система, **UNIVAC 1**, увидевшая свет в 1951 году, использовала 100 блоков на основе линий задержки, а для сохранения данных у нее была сложная конструкция со множеством физических элементов.

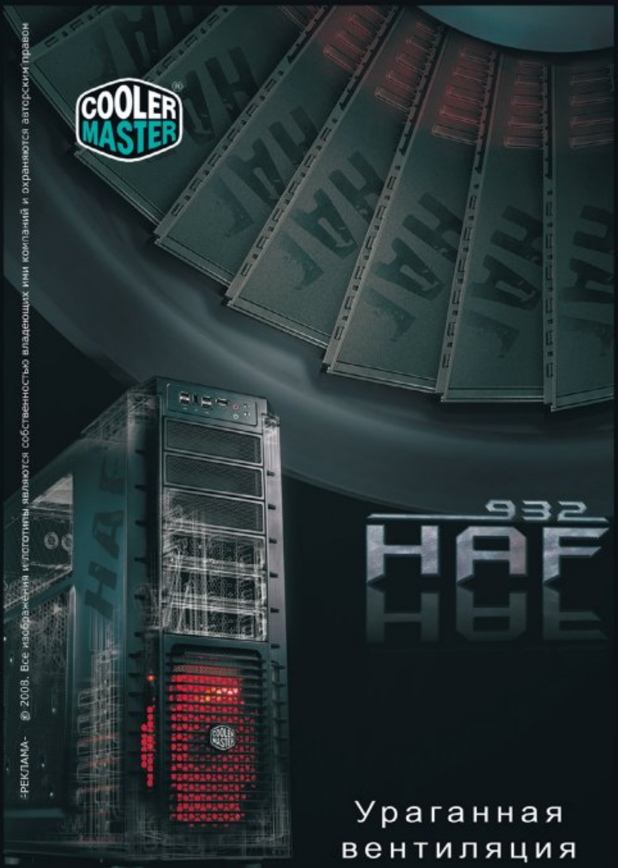
Вакуум — наше все

К концу 40-х годов системная логика компьютеров переехала на вакуумные трубки (они же электронные трубки или термионные шахты). Вместе с ними новый толчок в развитии получили телевидение, устройства для воспроизведения звука, аналоговые и цифровые компьютеры.

Под загадочным словосочетанием «вакуумная трубка» скрывается довольно простой по строению элемент. Он напоминает обычную лампу накаливания. Нить заключена в безвоздушное пространство, при нагреве она испускает электроны, которые попадают на положительно заряженную металлическую пластину. Внутри лампы под напряжением образуется поток электронов.



Селектрону не было суждено завоевать рынок вычислительных машин. И это несмотря на выдающиеся технические характеристики.



-РЕКЛАМА- © 2008. Все изображения и логотипы являются собственностью владеющих ими компаний и охраняются авторским правом

Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облачённый в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус HAF 932* просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

*HAF – High Air Flow

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
НТ Компьютер (495) 363-93-93
Федеральная торговая сеть САНРАЙЗ (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57
Ф-Центр (495) 925-6447
Щедрин (495) 784-72-34
Юлмарт (495) 229-99-90
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Xmemory (495) 980-22-96
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39
Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
РЕТ (4732) 77-93-39
Екатеринбург:
НТ Компьютер (343) 379-31-68
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343
Липецк:
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555
Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400
Нижний Новгород:
Санрайз ПРО (831) 22-031-22
Новосибирск:
НТ Компьютер (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333
Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888
Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221
Ростов-на-Дону:
НТ Компьютер (863) 295-30-20
Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992
Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106
Интернет-магазины:
Oxladi.ru
www.fcshop.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
K-Trade +380 (44) 568-50-05

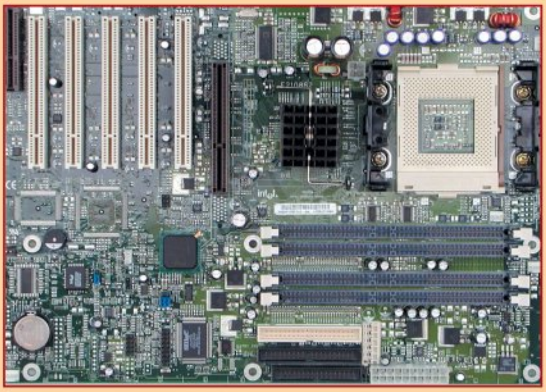
Беларусь.
Мипс + 375 (17) 385-25-48
NewS Computers +375 (17) 285-10-69
Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69
Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

www.coolermaster.com

Современные тенденции



В современном IT-мире фразой **Patent Troll** (патентный тролль) называют фирмы, которые зарабатывают деньги на судебных исках. Они мотивируют это тем, что другие компании нарушили их авторские права. Целиком и полностью под это определение попадает разработчик памяти **Rambus**.

С момента основания в 1990 году Rambus занималась лицензированием своих технологий сторонним компаниям. К примеру, ее контроллеры и микросхемы памяти можно найти в приставках **Nintendo 64** и **PlayStation 2**. Звездный час Rambus настал в 1996 году, когда **Intel** заключила с ней соглашение на использование в своих продуктах памяти RDRAM и разъемов RIMM.

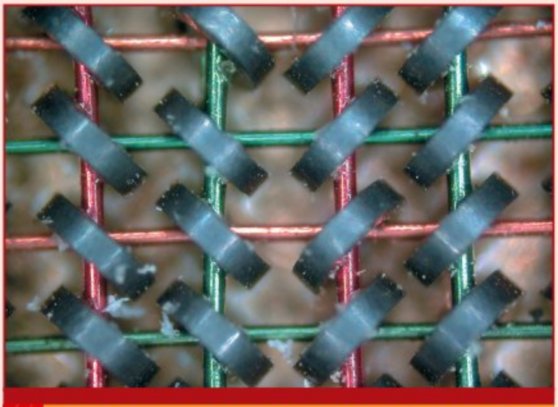
Сначала все шло по плану. Intel получила в свое распоряжение продвинутую технологию, а Rambus довольствовалась партнерством с одним из крупнейших игроков IT-индустрии. К сожалению, высокая цена модулей RDRAM и чипсетов Intel поставили крест на популярности платформы. Ведущие производители материнских плат использовали чипсеты VIA и платы с разъемами под обычную SDRAM.

Rambus поняла, что на этом этапе она проиграла рынок памяти, и начала свои затяжные игры с патентами. Первым делом ей под руку попалась свежая разработка JEDEC — память стандарта DDR SDRAM. Rambus накинулась на нее, обвинив создателей в нарушении авторских прав. В течение некоторого времени компания получала денежные отчисления, однако уже следующее судебное разбирательство с участием **Infineon**, **Micron** и **Hynix** расставило все по своим местам. Суд признал, что технологические наработки в области DDR SDRAM и SDRAM не принадлежат Rambus.

С тех пор общее количество исков со стороны Rambus к ведущим производителям оперативки превысило все мыслимые пределы. И, похоже, такой образ жизни компанию вполне устраивает.

Вакуумная трубка умеет или пропускать, или блокировать (фазы 1 и 0) проходящий через нее ток, выступая в роли электронного компонента компьютеров. Во время работы вакуумные трубки сильно нагреваются, их надо интенсивно охлаждать. Зато они намного быстрее, чем допотопные переключатели.

Первичная память на основе этой технологии появилась в 1946-1947 годы, когда изобретатели Фредди Вильямс и Том Килберн представили трубку Вильямса — Килберна. Метод сохранения данных был весьма остроумным. На трубке при определенных условиях появлялась световая точка, которая слегка заряжала занимаемую поверхность. Зона вокруг точки приобретала отрицательный заряд (ее называли «энергетическим колодцем»). В «колодец» можно было поместить новую точку или оставить его без внимания — тогда первоначальная точка быстро исчезала. Эти превращения истолковывались контроллером памяти как двоичные фазы 1 и 0. Технология была очень популярна. Память на трубках Вильямса — Килберна устанавливали в компьютеры **Ferranti Mark 1**, **IAS**, **UNIVAC 1103**, **IBM 701**, **IBM 702** и **Standards Western Automatic Computer** (SWAC).



Странная текстура на фотографии — это память на основе магнитных сердечников. Перед вами наглядная структура одного из массивов с проводами и ферритовыми кольцами. Представляете, сколько времени приходилось потратить, чтобы найти среди них нерабочий модуль?

Параллельно свою трубку, именуемую селектрон, разрабатывали инженеры из компании **Radio Corporation of America** под управлением ученого Владимира Зворыкина. По задумке авторов селектрон должен был вмещать до 4096 бит информации, что в четыре раза больше, чем у трубки Вильямса — Килберна. Предполагалось, что к концу 1946 года будет произведено около 200 селектронов, но производство оказалось очень дорогим.

Вплоть до весны 1948-го Radio Corporation of America не выпустила ни одного селектрона, но работа над концептом продолжалась. Инженеры изменили дизайн трубки, и в продаже появилась уменьшенная ее версия емкостью 256 бит. Мини-селектроны были быстрее и надежнее трубок Вильямса — Килберна, но стоили по $500 за штуку. И это при массовом производстве! Селектронам, однако, удалось попасть в вычислительную машину — в 1953 году компания **RAND** выпустила компьютер под забавным названием **JOHNNIAC** (в честь Джона фон Неймана). В системе были установлены уменьшенные 256-битные селектроны, а общий объем памяти составлял 32 байта.

Наравне с вакуумными трубками в некоторых компьютерах того времени использовалась барабанная память, изобретенная Густавом Таусчеком в 1939 году. Простая конструкция включала большой металлический цилиндр, покрытый сплавом из ферромагнетика. Считывающие головки, в отличие от современных винчестеров, не перемещались по поверхности цилиндра. Контроллер памяти ждал, пока информация самостоятельно пройдет под головками. Барабанная память использовалась в компьютере Атанасова — Берри и некоторых других системах. К сожалению, ее производительность была очень низкой.

Звездный путь в будущее

Главным недостатком памяти, да и всех остальных компонентов на основе вакуумных трубок было тепловыделение. Трубки приходилось охлаждать при помощи радиаторов, воздуха и даже воды. К тому же постоянный нагрев существенно уменьшал время работы — трубки самым натуральным образом деградировали. Под конец срока эксплуатации их приходилось постоянно настраивать и в конечном итоге менять. Можете представить, скольких усилий и средств стоило сервисное обслуживание вычислительных систем?!

Потом наступило время массивов с близко расположенными ферритовыми кольцами — изобретение американских физиков Эн Вэнг и Вэй-Донг Ву, доработанное студентами под управлением Джея Фор-

Производители памяти в наше время больше заботятся о внешнем виде своих продуктов — все равно стандарты и характеристики заранее определены в комиссиях вроде JEDEC

рестера из Массачусетского технологического университета (MIT). Через центры колец под углом 45 градусов проходили соединительные провода (по четыре на каждое кольцо в ранних системах, по два в более совершенных). Под напряжением провода намагничивали ферритовые кольца, каждое из которых могло сохранить один бит данных (намагничено — 1, размагничено — 0).

Джей Форрестер разработал систему, при которой управляющие сигналы для многочисленных сердечников шли всего по нескольким проводам. В 1951 году вышла память на основе магнитных сердечников (прямой аналог современной оперативной памяти). В дальнейшем она заняла достойное место во многих компьютерах, включая первые поколения мейнфреймов компаний **DEC** и **IBM**. По сравнению с предшественниками у нового типа памяти практически отсутствовали недостатки. Ее надежности хватало для функционирования в военных и даже космических аппаратах. После крушения шаттла «Челленджер», которое привело к смерти семи членов его экипажа, данные бортового компьютера, записанные в памяти с магнитными сердечниками, остались в полной целости и сохранности.

Технологию постепенно совершенствовали. Ферритовые кольца уменьшались в размерах, скорость работы росла. Первые образцы функционировали на частоте порядка 1 МГц, время доступа составляло 60 000 нс — к середине 70-х годов оно сократилось до 600 нс.

Дорогая, я уменьшил нашу память

Следующий скачок в развитии компьютерной памяти произошел, когда были придуманы интегральные микросхемы и транзисторы. Индустрия пошла по пути миниатюризации компонентов с одновременным повышением их производительности. В начале 1970-х полупроводниковая промышленность освоила выпуск микросхем высокой степени интеграции — на сравнительно малой площади теперь умещались десятки тысяч транзисторов. Появились микросхемы памяти емкостью 1 Кбит (1024 бит), небольшие чипы для калькуляторов и даже первые микропроцессоры. Случилась самая настоящая революция.

Особый вклад в развитие первичной памяти внес доктор Роберт Деннард, сотрудник компании IBM. Он разработал первый чип на транзисторе и небольшом конденсаторе. В 1970 году рынок подстегнула компания **Intel** (которая появилась всего двумя годами раньше), представив чип памяти **i1103** емкостью 1 Кбит. Спустя два года этот продукт стал самым продаваемым полупроводниковым чипом памяти в мире.

Микросхемы высокой степени интеграции быстро вытеснили старые типы памяти. С переходом на следующий уровень развития громоздкие мейнфреймы уступили место настольным компьютерам. Основная память в то время окончательно отделилась от вторичной, оформилась в виде отдельных микрочипов емкостью 64, 128, 256, 512 Кбит и даже 1 Мбит.

Наконец, микросхемы первичной памяти переехали с материнских плат на отдельные планки, это сильно облегчило установку и замену неисправных компонентов. Частоты начали расти, время доступа уменьшаться. Первые синхронные динамические чипы SDRAM появились в 1993 году, их представила компания **Samsung**. Новые микросхемы работали на частоте 100 МГц, время доступа равнялось 10 нс.

С этого момента началось победоносное шествие SDRAM, а к 2000 году этот тип памяти вытеснил всех конкурентов. Определением стандартов на рынке оперативки занялась комиссия **JEDEC** (Joint Electron Device Engineering Council). Ее участники сформировали спецификации, единые для всех производителей, утвердили частотные и электрические характеристики.

Дальнейшая эволюция не так интересна. Единственное значимое событие произошло в 2000 году, когда на рынке появилась оперативная память стандарта DDR SDRAM. Она обеспечила удвоенную (по сравнению с обычной SDRAM) пропускную способность и создала задел для будущего роста. Вслед за DDR в 2004 году появился стандарт DDR2, который до сих пор пользуется наибольшей популярностью. ■

Современные тенденции

В данный момент рынком первичной памяти правит стандарт DDR. Точнее, второе его поколение. Переход на DDR3 состоится уже совсем скоро — осталось дождаться появления недорогих чипсетов с поддержкой нового стандарта. Повсеместная стандартизация сделала сегмент памяти слишком скучным для описания. Производители перестали изобретать новые, уникальные продукты. Все труды сводятся к увеличению рабочей частоты и установке навороченной системы охлаждения.

Технологический застой и робкие эволюционные шаги будут продолжаться до тех пор, пока производители не доберутся до предела возможностей кремния (именно из него изготавливают интегрированные микросхемы). Ведь частоту работы нельзя повышать бесконечно.

Правда, здесь кроется один подвох. Производительности существующих чипов DDR2 достаточно для большинства компьютерных приложений (сложные научные программы не в счет). Установка модулей DDR3, работающих на частоте 1066 МГц и выше, не ведет к ощутимому приросту скорости.

Во времена первых Apple Macintosh блок оперативной памяти занимал огромную планку (на фото сверху), тогда как объем не превышал 64 Кб.

Магнитный барабан компьютера IBM 650 вращался на скорости 12500 оборотов в минуту и мог сохранить всего 20 килобит данных.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Hiper S625

S625 — это первый блок питания из S-серии **Hiper**, нацелен он на энтузиастов с ограниченным бюджетом. Мощности БП хватит для игрового компьютера с современным процессором и парой видеокарт. Блок выполнен в стандартном формфакторе, его длина 140 мм, поэтому даже в тесных корпусах проблем с установкой не возникнет.

В однозначные плюсы Hiper S625 запишем раздельную стабилизацию выходных каналов, активный PFC и возможность работы в широком диапазоне сетевых напряжений (от 100 В до 240 В). Предмет особой гордости производителя — соответствие блока спецификациям **80 PLUS Bronze**. Это означает, что при нагрузке 20%, 50% и 100% S625 демонстрирует КПД не ниже 82%, 85% и 82% соответственно — результат (по современным меркам) неплохой.

Технические характеристики ● **Мощность:** 625 Вт ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Максимальный ток:** 0,8 А (-12В), 25 А (+3,3В), 28 А (+5В), 18 А (+12В) ● **Допустимая входная частота:** 47-63 Гц ● **Основные разъемы:** FDD, 5x HDD, 4x SATA, 3x PCIe (два 6-контактных плюс один 8-контактный) ● **Охлаждение:** 120-мм вентилятор (1000-1800 об/мин) ● **Уровень шума:** 23 дБ ● **КПД:** 85% ● **Размеры:** 150x140x86 мм ● **Вес:** 1,8 кг

Что?	Блок питания
Почему?	Высокий КПД и достаточная для игрового компьютера мощность
Сколько?	*3200 руб.*
Где?	*www.hipergroup.com*

SVEN SPS-610

Купить хорошую акустику может любой, были бы деньги. А вот найти достойные колонки при сильно ограниченном бюджете — это уже задачка не из простых. Если вы хотите уложиться в сумму порядка 1200 руб., обратите внимание на **SVEN SPS-610**.

На фоне своих схожих по цене собратьев эти колонки звучат как дорогущие электростатические сателлиты. Звук, конечно, кренится в басовую часть, стараясь заглушить высокие частоты. Но при этом акустика не сваливается до уровня бездушных бумбоксов. То, что выдают SPS-610, действительно можно назвать музыкой. Они одинаково хорошо справляются как с современной попсой, так и с тяжелым роком. Правда, иногда им откровенно не хватает детальности, что не понравится любителям классических композиций.

Особо отметим динамики SPS-610. За средние и низкие частоты на каждой колонке отдувается 4-дюймовый динамик, а с высокими справляется 0,75-дюймовый твитер. Интересно, что звук подается на колонки по проводам типа «тюльпан», что крайне необычно для бюджетной акустики.

У колонок очень приятный дизайн. Корпус стилизован под темный орех, а динамики забраны пылезащитной сеткой (которую можно и снять — внешний вид от этого сильно не пострадает). Все органы управления выведены на лицевую панель правой колонки. Здесь есть ручка громкости, а также пара регуляторов высоких и низких частот. Неподалеку от них расположился разъем под наушники.

Напоследок отметим, что SVEN позаботилась о долголетии SPS-610. Если вдруг случится скачок напряжения в сети, то сгорит не акустика, а предохранители, блок с которыми специально разместили на задней стенке, чтобы было легче заменить.

Технические характеристики ● **Мощность:** 2x 10 Вт RMS ● **Диаметры динамиков:** низкочастотные — 100 мм, высокочастотные — 19 мм ● **Сопротивление:** 6 Ом ● **Диапазон частот:** 40-20000 Гц ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Размеры:** 246x160x145 мм (одна колонка) ● **Вес:** 3,8 кг

Что?	Активные стереоколонки
Почему?	Занимают минимум места, стоят копейки и неплохо звучат
Сколько?	*1100 руб.*
Где?	*www.dostavka.ru*

ViewSonic FuHzion VX2265wm

На первый взгляд — перед нами обычный монитор. Но есть одна особенность, которая серьезно отличает **ViewSonic FuHzion VX2265wm** от остальных 22-дюймовых собратьев. Речь идет о частоте кадровой развертки, равной 120 Гц. Для чего это нужно, спросите вы? Сейчас объясним.

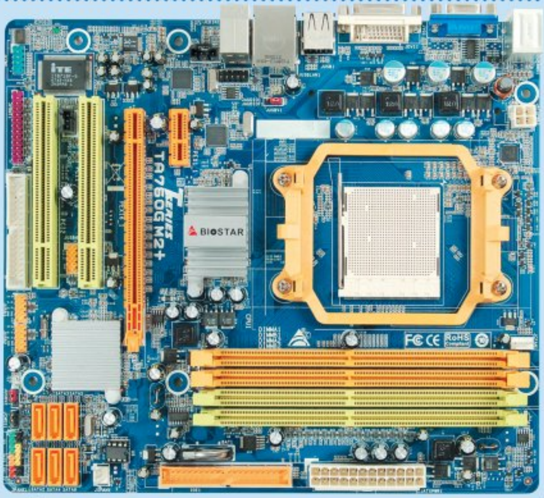
Дело в том, что VX2265wm — один из немногих дисплеев, совместимых с недавно представленной **NVIDIA** технологией **3D Vision**. Тандем из монитора ViewSonic и специальных очков со шторками придаст честное третье измерение вашим любимым играм. Дисплей обеспечит картинку без бликов и дефектов — главное, чтобы мощности видеокарты хватило на отображение последовательно чередующихся кадров для левого и правого глаза.

По остальным параметрам VX2265wm мало чем отличается от конкурентов. Разрешение матрицы стандартно, время отклика — 3 мс (GTG, полное — 5 мс), яркость — 300 кд/м², контрастность — 1000:1. Серьезные нарекания вызывают горизонтальные углы обзора: 150 градусов — этого мало даже для матрицы TN+Film. Да и цена на монитор явно завышена. Ну оно и понятно — как-никак перед нами горячая новинка с поддержкой модной технологии.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 22 дюйма ● **Оптимальное разрешение:** 1680x1050 пикселей ● **Тип матрицы:** TN+Film ● **Формат экрана:** 16:10 ● **Время отклика:** 3 мс (GTG) ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Углы обзора:** 170/150 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Интерфейсы:** 2x DVI-D ● **Энергопотребление:** 45 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 440x508x203 мм ● **Вес:** 5,6 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Вооружившись стереоочками от NVIDIA, можно получить 3D-изображение
Сколько?	***14 000 руб.***
Где?	***www.viewsonic.ru***

Biostar TA760G M2+ 6.x



Все чаще на рынке появляются мощные компьютеры без дискретной видеокарты, которые при этом вполне пригодны для компьютерных игр и просмотра фильмов. Взять, к примеру, встроенное графическое ядро материнской платы **Biostar TA760G M2+ 6.x**. Для комфортной игры в тот же **World of Warcraft** его производительности достаточно: в паре с процессором **Athlon X2 7750** плата обеспечивает 31 fps при разрешении 1280x1024. При этом чипсет у материнки не из дорогих — **AMD 760G**. В отличие от старших моделей, у него нет функции обработки видео **UVD**, а также поддержки интерфейсов HDMI и DisplayPort.

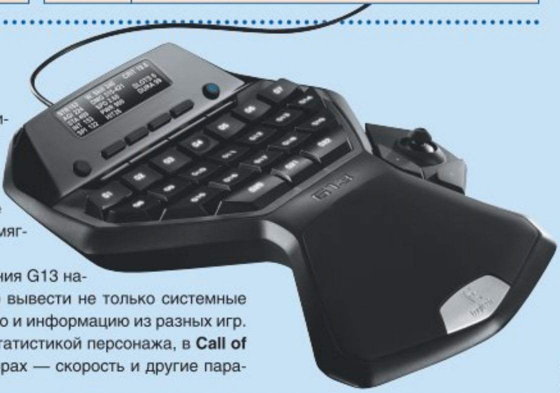
Материнская плата совместима со всеми процессорами AMD в исполнении Socket AM2/AM2+, в том числе и с четырехъядерными **Phenom X4**. У нее есть гигабитный сетевой адаптер, шестиканальный аудиокодек и несколько слотов расширения. Стандартный набор разъемов задней панели разбавлен цифровым и аналоговым видеовыходами.

В комплект поставки входит диск с программами для разгона, обновления BIOS из-под Windows, а также утилита для контроля напряжений, температур и скорости вращения вентиляторов.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom X3/X4, Athlon 64/X2/FX и Sempron под Socket AM2/AM2+ ● **Чипсет:** AMD 760G/SB710 ● **Графическое ядро:** ATI Radeon HD 3200 ● **Оперативная память:** 4 разъема DDR2 533/667/800/1066 (до 16 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111C) ● **Аудиокодек:** 5.1, HDA (Realtek ALC662) ● **Слоты расширения:** 2x PCI, PCIe x1, PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, D-sub, DVI-D, 4x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6x SATA II ● **Формфактор:** mATX (244x215 мм)

Что?	Материнская плата для процессоров AMD
Почему?	Позволит повременить с покупкой дискретной видеокарты — мощности интегрированного видео хватит для повседневной работы, фильмов и не самых новых игр
Сколько?	***3000 руб.***
Где?	***www.biostar.ru***

Logitech G13



Logitech G13 — именно такой должна быть игровая клавиатура. Прорезиненное основание, 25 программируемых кнопок, аналоговый джойстик, дисплей для отображения статистики и сообщений от других пользователей — ничего лишнего. Эргономика на высоте: волнообразный дизайн соответствует анатомии руки (к сожалению, только в случае правшей), чуть вогнутые кнопки WASD легко найти на ощупь. Для ночных баталий предусмотрена мягкая подсветка — цвет можно выбрать из сотен различных вариантов.

Подобные клавиатуры выпускаются давно, но с технической точки зрения G13 намного интереснее лучших представителей семейства. На дисплей можно вывести не только системные приложения (монитор производительности, часы, RSS-читалку и другие), но и информацию из разных игр. К примеру, в **World of Warcraft** на экране отображается информация со статистикой персонажа, в **Call of Duty 4: Modern Warfare** — запас патронов, во многих гоночных симуляторах — скорость и другие параметры автомобиля.

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 25 + аналоговый джойстик ● **Дисплей:** ЖК, 160x43 пикселей ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 229x165x38 мм ● **Вес:** 650 г

Что?	Игровая клавиатура
Почему?	Идеальный подарок на день рождения или любой другой праздник — как для друга-геймера, так и для себя любимого
Сколько?	***2800 руб.***
Где?	***www.logitech.ru***

Antec Nine Hundred Two

Antec Nine Hundred Two — это слегка видоизмененная версия корпуса **Nine Hundred**, анонсированного чуть больше года назад, поэтому внешне модели очень похожи. Лицевая панель кейса выполнена из стальной перфорированной сетки, на боковой стенке — прозрачное акриловое окно. Внутри нет острых кромок, все детали плотно подогнаны, так что порезаться при сборке компьютера попросту невозможно.

Изначально в распоряжении есть три отсека под 5,25-дюймовые устройства, а также шесть посадочных мест для 3,5-дюймовых накопителей. При необходимости корпус легко перепланировать. Например, можно оставить только три 3,5-дюймовых отсека в пользу шести 5,25-дюймовых. Места внутри с избытком хватит для любой современной конфигурации, включая несколько видеокарт в связке 3-way SLI или CrossFire X.

Система охлаждения состоит из четырех вентиляторов: два расположены на передней панели (120-мм), один сверху (200-мм) и один сзади (120-мм). Еще пару вертушек можно примостить на боковой стенке. Для управления скоростью вращения передних вентиляторов есть трехпозиционный регулятор (положения Low, Medium и High). Приятные мелочи представлены моющимися воздушными фильтрами и специальными отверстиями для шлангов системы водяного охлаждения.

Цену на Nine Hundred Two демократичной не назовешь, особенно с учетом того, что в комплект не входит блок питания. Но корпуса Antec никогда не стоили дешево.

Технические характеристики ● **Вентиляторы:** 120-мм на задней стенке, два 120-мм спереди, 200-мм на верхней панели ● **Возможности расширения:** 3 внешних отсека 5,25 дюйма, 6 внутренних 3,5 дюйм а ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2x USB, eSATA, микрофон, наушники ● **Слоты расширения:** 8 ● **Размеры:** 472x493x218 мм ● **Вес:** 11,5 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Вместит современную конфигурацию и обеспечит грамотное охлаждение
Сколько?	*8000 руб.*
Где?	*www.antec.com*

Western Digital Caviar Green 2 TB

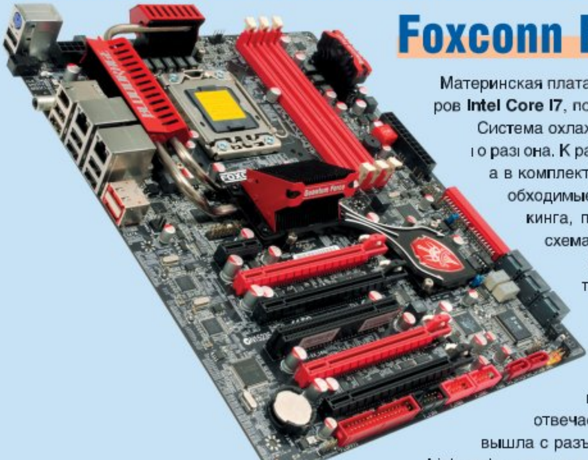
Western Digital представила винчестер **Caviar Green** рекордного объема — 2 Тб. В основе накопителя лежат четыре пластины емкостью по 500 Гб каждая, а в списке поддерживаемых технологий значатся проверенные временем разработки WD. **StableTrac** уменьшает влияние внешней вибрации и стабилизирует вращение пластин, **IntelliPower** экономит электроэнергию, **IntelliSeek** вычисляет оптимальное время поиска, а благодаря **NoTouch** записывающая головка ни при каких обстоятельствах не коснется поверхности диска.

Western Digital будет использовать Caviar Green 2 TB в своих внешних накопителях и системах хранения данных. При желании диск можно установить и в домашний компьютер. Производительность едва ли будет рекордной, зато места хватит на несколько сотен DVD-фильмов, десятки тысяч музыкальных альбомов или гигантскую коллекцию фотографий.

Технические характеристики ● **Емкость:** 2 Тб ● **Кэш-память:** 32 Мб ● **Количество пластин:** 4 ● **Интерфейс:** SATA II (3 Гбит/с) ● **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин ● **Время случайного поиска:** 8,9 мс ● **Уровень шума:** 29 дБ (под нагрузкой) ● **Размеры:** 102x147x26 мм ● **Вес:** 730 г

Что?	Жесткий диск
Почему?	Самый вместительный настольный винчестер на сегодняшний день
Сколько?	*9000 руб.*
Где?	*www.wdc.ru*

Foxconn Bloodrage



Материнская плата с воинственным названием **Bloodrage** предназначена для процессоров **Intel Core I7**, поэтому не стоит удивляться пятизначной цифре на ценнике.

Система охлаждения материнки однозначно заинтересует любителей экстремального разгона. К радиаторам Bloodrage можно подключить систему водяного охлаждения, а в комплекте с платой идет стакан для жидкого азота (или сухого льда) и все необходимые крепления. В BIOS представлен огромный набор опций для оверклокинга, при этом стабильность в ходе экспериментов гарантирует 14-фазная схема питания процессора.

Благодаря чипсету **Intel X58** плата поддерживает связки как CrossFire X, так и 3-way SLI. Когда установлена одна или две видеокарты, разъемы PCIe x16 работают на полной скорости, а при использовании трех или четырех плат переключаются в режим PCIe x8.

Что в остатке? Шесть портов SATA II, поддержка интерфейса SCSI (SAS), индикатор POST-кодов для быстрого выявления проблемных компонентов компьютера. За обработку и вывод звука отвечает дискретная звуковая карта **SONAR X-Fi**. Единственная неувязка вышла с разъемами оперативной памяти. Их всего три, что довольно странно для high-end-решения на базе **Nehalem**.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под Socket LGA1366 ● **Чипсет:** Intel X58 + ICH10R ● **Оперативная память:** 3 разъема DDR3-1066/1333/1600/1800 (до 12 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с (Realtek RTL8111C) ● **Аудио:** SONAR X-Fi, 7.1 (Realtek ALC889) ● **Слоты расширения:** PCI, 3x PCIe x1, 4x PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2x PS/2, FireWire, 2x eSATA, 8x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6x SATA II ● **Формфактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата для процессоров Intel
Почему?	Достойная основа для компьютера на Core i7 — предлагает максимум из возможного, если не считать слоты DIMM
Сколько?	*14 000 руб.*
Где?	*www.foxconn.ru*

GlacialTech UFO V51 PWM

Первое, что бросается в глаза при взгляде на **UFO V51 PWM**, — необычный дизайн. Кулер состоит из медного основания с никелированным покрытием, четырех С-образных тепловых трубок и массивного алюминиевого радиатора с двумя 92-мм вентиляторами по бокам (один работает на вдув, другой на выдув). Скорость вертушек автоматически регулируется в пределах 800-2500 об/мин в зависимости от температуры. Максимальный уровень шума во время работы не превышает 32 дБ.

UFO V51 — кулер универсальный, он совместим со всеми современными платформами **AMD** и **Intel**, включая платы с разъемами Socket LGA1366 (для процессоров **Core i7**) и AMD Socket F (серверные процессоры **Opteron**). Правда, замена штатного кулера на UFO V51 займет довольно много времени, ведь придется достать материнку из корпуса, а затем собрать всю конструкцию, воспользовавшись специальным шестигранным ключом.

В целом кулер удачный. Учтите только, что на некоторых материнских платах он может ограничить доступ к разъемам оперативной памяти. Планки с высокими радиаторами или активными системами охлаждения вроде **Corsair Airflow** установить точно не удастся.

Помимо UFO V51 PWM, доступна версия **Silent**, которая отличается фиксированной скоростью вращения вентиляторов (1600 об/мин), меньшим воздушным потоком и низким уровнем шума (всего 19 дБ).

Технические характеристики ● **Материалы:** алюминий и медь ● **Процессорные разъемы:** Intel Socket LGA775/1160/1366 и AMD Socket 754/939/940/AM2/F ● **Диаметр тепловых трубок:** 6 и 8 мм ● **Размеры вентилятора:** 92x92x25 мм ● **Скорость вращения:** 800-2500 об/мин ● **Уровень шума:** 32 дБ ● **Размеры:** 157x138x130 мм ● **Вес:** 780 г

Что?	Процессорный кулер
Почему?	Полностью раскроет разгонный потенциал процессоров Core i7 и Phenom II
Сколько?	*1800 руб.*
Где?	*www.glacialtech.ru*

Sony Cyber-shot DSC-G3

Cyber-shot DSC-G3 — это не просто цифровая камера, а портативный медиаплеер с 3,5-дюймовым сенсорным дисплеем, 4 Гб встроенной памяти и выдающимися фотовозможностями. В народе устройство уже окрестили «iPod touch от мира фотоаппаратов».

Корпус DSC-G3 представляет собой двойной слайдер. Необычная конструкция из двух подвижных половинок решает сразу две проблемы: защищает объектив в закрытом состоянии, а в раскрытом обеспечивает дополнительный упор для пальца. Все управление выведено на сенсорный дисплей, обычных кнопок минимум.

В камере установлены: неплохая (по меркам ультракомпактов) CCD-матрица с разрешением 10,1 Мп, оптический стабилизатор изображения и объектив с 4-кратным увеличением. Объем встроенной памяти при необходимости можно увеличить картами **Memory Stick PRO Duo**.

Sony в рекламной кампании особое внимание обращает на функции автоматического распознавания сцен с установкой нужных настроек. По нашему же мнению, наибольший интерес представляют встроенный браузер и контроллер Wi-Fi. С их помощью можно сразу загрузить отснятый материал на сервисы **Picasa**, **Shutterfly**, **YouTube** или **Dailymotion**.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3,5-дюймовый сенсорный ЖК (921 000 пикселей) ● **Матрица:** 1/2,3" CCD, 10,1 Мп ● **Объектив:** 35-140 мм, f/3.5-10, 4x зум ● **Чувствительность:** 80-3200 ед. ISO ● **Выдержка:** 1/1000 — 1 с ● **Запись видео:** 640x480, 30 кадр/с ● **Непрерывная съемка:** 1,6 кадр/с (до 100 кадров) ● **Стабилизатор изображения:** оптический **Встроенная память:** 4 Гб ● **Флэш-карты:** Memory Stick PRO Duo ● **Особенности:** раздвижной корпус, встроенный браузер и поддержка Wi-Fi ● **Размеры:** 97x59x22 мм ● **Вес:** 185 г

Что?	Компактная цифровая камера
Почему?	Мощная начинка, удобное управление, возможность мгновенной загрузки отснятого материала в интернет
Сколько?	*17 000 руб.*
Где?	*www.sonystyle.ru*

Sapphire Atomic HD 4870 X2

Двухчиповая версия видеокарты **Radeon HD 4870** в исполнении **Sapphire** упакована в фирменный алюминиевый чемоданчик и выглядит впечатляюще. Ценник у нее соответствующий — 22 500 руб. Но есть ли тут за что платить?

Главная особенность платы — водяное охлаждение, состоящее из двух водоблоков (для процессора и видеокарты), а также радиатора с вентилятором и встроенной помпой. Система уже заправлена рабочей жидкостью и совсем не требует обслуживания. Странно, что, установив столь внушительную СВО, производитель ограничился очень скромным разгоном: тактовые частоты ядра и памяти равны, соответственно, 800 и 4000 МГц (против стандартных 750 и 3600 МГц).

В комплект поставки входят: набор переходников, трехметровый кабель HDMI, UV-лампа и 4-гигабайтная флэшка с фирменной символикой Sapphire. А чемоданчик можно будет использовать в хозяйстве.

Технические характеристики ● **Графический чип:** 2x ATI Radeon HD 4870 (RV770 XT) ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Площадь ядер:** 260 мм² ● **Количество транзисторов:** 2x 956 млн ● **Потоковые процессоры:** 2x 800 ● **Частоты ядер:** 800 МГц ● **Частота памяти:** 4000 МГц ● **Память:** 2x 1 Гб, GDDR5 ● **Шина памяти:** 2x 256 бит ● **Версия DirectX:** 10.1 ● **Задняя панель:** 2x DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

Что?	Видеокарта
Почему?	Самая навороченная из семейства Radeon HD 4870 X2; будет предметом личной гордости хозяина
Сколько?	*22 500 руб.*
Где?	*www.sapphiretech.com*

Разумный компьютер за разумные деньги

Алексей Горбунов

Ну что же, друзья, настали суровые времена. Случилось то, чего мы все это время ждали с большой опаской: цены на комплектующие поползли вверх. Подорожало все, начиная от процессоров и заканчивая мониторами. Нам при очередном составлении рубрики было несладко. Если пару месяцев назад мы радостно удивлялись тому, что можем за 20 000 и даже за 15 000 рублей собрать быструю современную систему, то теперь пришлось очень туго затянуть пояса.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Первая серьезная потеря — оперативная память. Цена на модули DDR2 возросла почти в два раза, поэтому мы перешли обратно на пару планок по 1 Гб. Благо пока большинство игр уверенно чувствуют себя с 2 Гб оперативки.

Следующей жертвой стал процессор. В случае платформы от **AMD** остановились на **Athlon 64 X2 4600+**, а в компьютер на базе **Intel** установили откровенно бюджетный **Pentium Dual Core E2220**. К счастью, ассортимент материнских плат сейчас богат как никогда, поэтому мы легко подобрали пару функциональных и недорогих моделей.

Повышение цен снова сдвинуло акценты в сторону продукции AMD (ATI), по крайней мере в сегменте доступных компьютеров. Поэтому по центру конфигурации красуется **Radeon HD 4670** от **PowerColor** — оптимальный вариант за такие деньги. Наконец, самая обидная потеря — это жесткий диск. Еще месяц назад мы думали, что скоро увидим в этой категории 500-гигабайтные винчестеры. Теперь же с грустью в глазах ставим модель на 250 Гб.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Основные симптомы остались прежними: нещадно экономим на всем, чем можно, стараясь при этом собрать достойный компьютер. Процессоры и материнские

Тебя я видел во сне (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-965 Extreme Edition (Socket LGA1366, 3,2 ГГц, QPI 6,4 ГТ/с, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб, BOX)	46000
Кулер: Cooler Master V8 (Socket 940/AM2/AM2+/775, 800-1800 об/мин) + Cooler Master LGA1366 Socket Retention Bracket Set	3100
Системная плата: ASUS Rampage II Extreme (Socket LGA1366, Intel X58, QPI 6,4 ГТ/с, DDR3-1800, CrossFire X, 3-way SLI, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, SupremeFX X-Fi, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	15000
ОЗУ: 2x CORSAIR XMS3 Classic TR3X6G1600C9 (12 Гб, 1600 МГц, CL9)	24000
Видеокарта: 2x Zotac GeForce GTX 295 1792 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 295, DVI, TV-out)	60000
Жесткий диск: 2x Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	13000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	15000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	7000
Корпус: Lian Li ARMORSUIT PC-P80 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	23000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	14000
Системный блок:	**220100**
Мышь: NOVA Slider X600 (3600 dpi, USB) + коврик NOVA Over Slide	4500
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	3500
Колонки: Creative GigaWorks S750 (сателлиты – 70 Вт каждый, сабвуфер – 210 Вт)	16000
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 8 мс (G-t-G), S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	70000
Со всеми наворотами:	**314100**

Дешево и сердито (AMD)

Категория меньше 15 000 руб.

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	2700
Системная плата: ASRock A780GM-LE (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1200
Видеокарта: PowerColor AX4670 PCS 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD252HJ 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN EAR017 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**15000**
Мышь: A4Tech X-718BK (3200 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: Microlab M111 (17 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron L1942P-BF (TN+Film, 19 дюймов, 1280x1024, 5 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**24150**
Замена ЦП: AMD Phenom X2 5600+ (Socket AM2+, 2,9 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+900
Со всеми наворотами:	**26350**

Дешево и сердито (Intel)

Категория меньше 15 000 руб.

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual Core E2220 (Socket LGA775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	3200
Системная плата: GIGABYTE GA-G31M-S2L (Socket LGA775, Intel G31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2100
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1200
Видеокарта: PowerColor AX4670 PCS 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD252HJ 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN EAR017 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**15000**
Мышь: A4Tech X-718BK (3200 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: Microlab M111 (17 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron L1942P-BF (TN+Film, 19 дюймов, 1280x1024, 5 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	**24150**
Замена ЦП: Intel Pentium Dual Core E5300 (Socket LGA775, 2,66 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1000
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+900
Со всеми наворотами:	**26050**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X2 5600+ (Socket AM2+, 2,9 ГГц, 2x 512 Кб, BOX)	4000
Системная плата: ASUS M3A78-CM (Socket AM2+, AMD 780V, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, USB, eSATA, GbLAN, FireWire, ATX)	3000
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: XFX GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	4200
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN J508 (FAN, Audio, USB, 450 Вт, ATX)	3100
Системный блок:	**19500**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Logitech Ultra Flat Russian (PS/2)	800
Колонки: Sven MA-331 (2x20 Вт)	2300
Монитор: Samsung SyncMaster T200N (TN+Film, 20 дюймов, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**32400**
Замена ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 3x 512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	+800
Замена видеокарты: Palit GeForce 9800 GTX 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX, DVI, TV-out)	+2300
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	850
Со всеми наворотами:	**36350**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual Core E5300 (Socket LGA775, 2,66 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	4200
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket LGA775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	3300
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: XFX GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	4200
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: IN-WIN J508 (FAN, Audio, USB, 450 Вт, ATX)	3100
Системный блок:	**20000**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Logitech Ultra Flat Russian (PS/2)	800
Колонки: Sven MA-331 (2x20 Вт)	2300
Монитор: Samsung SyncMaster T200N (TN+Film, 20 дюймов, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	8600
Системный блок и периферия:	**32900**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket LGA775, 2,53 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, BOX)	+800
Замена видеокарты: Palit GeForce 9800 GTX 512 Мб PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX, DVI, TV-out)	+2300
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	850
Со всеми наворотами:	**36850**

платы классом пониже, чем раньше, зато объем оперативки остался неизменным. Правда, от дорогих модулей в радиаторном обмундировании отказались, отдав предпочтение доступным аналогам от **Samsung**.

GeForce 9800 GT от **XFX** неожиданно стала платой среднего уровня, но не по производительности, а по цене. Все потому, что прежний фаворит — **Radeon HD 4850** — легко перешагнул отметку в 6000 руб. и устремился дальше.

Покинувший предыдущую категорию винчестер на 320 Гб благополучно осел в системе «за 20 000 руб.», а красавец корпус, оформленный под гоночный болид, наоборот, уступил место своему более дешевому собрату от **IN-WIN** — кейсу **J508**.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Как мы ни старались, но от четырехъядерного ЦП Intel пришлось отказаться — слишком дорого (даже в случае морально устаревших Q6xxx). **Core 2 Duo E7400** — вот нынешний предел мечтаний. Зато в линейке **AMD Phenom** нашелся подходящий экземпляр с количеством ядер больше двух и по нормальной цене. Речь идет о трехъядерном **X3 8750**.

Дальше дело пошло веселее. Материнские платы — на современных чипсетах, оперативки — по 4 Гб, винчестеры — по 500 Гб. Даже видеокарта не абы какая, а шустрая **Sapphire Radeon HD 4870**. Фанаты NVIDIA могут доплатить чуть более 3000 руб. и поставить **GeForce GTX 260** — были бы средства.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Платформа **Nehalem** потихоньку обживается на рынке, обрастает новыми моделями материнских плат, трехканальными наборами оперативной памяти и кулерами под разъем LGA1366. За основу нашей конфигурации-мечты мы взяли неизменный флагман — процессор **Core i7-965 Extreme Edition**, который после подорожания выглядит еще солиднее, чем прежде. В компанию ему подобрали материнскую плату **ASUS Rampage II Extreme** — ультимативное решение для high-end-системы. Из других обновок: два комплекта оперативки (всего 6 модулей по 2 Гб каждый), работающей при напряжении 1,65 В, — то, что надо для Core i7. И, разумеется, графическая подсистема собрана на паре **Zotac GeForce GTX 295**, объединенных в связку Quad SLI, — мощнее еще не придумали. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, L2 3x 512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	5700
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-DS4 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, COM, FireWire, GbLAN, ATX)	3700
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	8500
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: ASCOT 6XR8/500 Black (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5300
Системный блок:	**29100**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x 40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster T220G (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	12500
Системный блок и периферия:	**49000**
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	+1400
Замена: Zotac GeForce GTX 260 2 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+3100
Со всеми наворотами:	**53500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 (Socket LGA775, 2,8 ГГц, 3 Мб, BOX)	6300
Системная плата: MSI P45 Neo3-FR (Socket LGA775, Intel P45, FSB 1600 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	4000
ОЗУ: 2x Samsung Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870 (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	8500
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	1000
Корпус: ASCOT 6XR8/500 Black (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5300
Системный блок:	**30000**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x 40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster T220G (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	12500
Системный блок и периферия:	**49900**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 (Socket LGA775, 2,33 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, BOX)	+1900
Замена: Zotac GeForce GTX 260 2 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+3100
Со всеми наворотами:	**54900**

Автор рубрики: ***Дмитрий ГОРЯЧЕВ***

Горячая линия. Железо

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

У меня есть блок питания мощностью 600 Вт. Заинтересовало вот что: БП постоянно потребляет эти 600 Вт или только во время большой нагрузки (например, в играх)?

Конечно же, не постоянно. Указываемые, как основной параметр блока питания, ватты — это максимальная мощность, которую он может обеспечить, забирая энергию из электросети и отдавая ее комплектующим ПК. В любой момент времени БП потребляет ровно столько, сколько необходимо.

Следует учесть, что у блоков питания есть КПД (коэффициент полезного действия) преобразования. На деле они потребляют из сети на 20-30% энергии больше, чем отдают компьютеру. Большинство современных БП соответствуют стандарту 80 Plus, то есть их КПД превышает 80%. При покупке блока питания разумно выбирать именно такие модели, чтобы потери на преобразование были как можно меньше.

Еще один совет: при покупке БП обращайте внимание на то, сколько мощности он выдает по линиям 12 В. Как правило, современные видеокарты требуют, чтобы суммарный ток по линиям 12 В превышал 25 А (т.е. мощность по ним должна быть свыше 300 Вт). У конфигурации NVIDIA SLI или ATI CrossFire требования еще выше: уточняйте их у производителей видеокарт.

Слышал, что скоро должен появиться какой-то новый вариант USB. Это правда? А будет ли он совместим с предыдущими версиями USB?

На смену устаревшему и уже не обеспечивающему актуальной пропускной способности USB 2.0 скоро придет его новая, третья версия. USB 3.0 впервые показали широкой публике 18 сентября 2008 года. К настоящему времени разработка стандарта закончена, а первые устройства с его поддержкой ожидаются в течение этого года.

Основное отличие USB 3.0 — повышенная скорость передачи (стандарт **SuperSpeed**), достигающая 5 Гбит/с, против 480 Мбит/с у USB 2.0. Также был увеличен максимальный ток по разъему, с 500 до 900 мА. Это позволит многим внешним устройствам, для которых сейчас нужен отдельный блок питания, получать энергию прямо от USB-разъема.

Несмотря на такие серьезные усовершенствования, разработчикам все же удалось сохранить совместимость с предыдущими версиями. Для реализации новых возможностей в разъем пришлось встроить еще 5 дорожек (и 5 дополнительных проводов в кабель, из-за чего он, кстати, стал довольно толстым), однако они добавлены как бы во «второй ряд». Общий вид коннектора и стандартные 4 дорожки, оставшиеся от USB 2.0, сохранены. Поэтому разъемы разных поколений совместимы между собой, а новые устройства будут поддерживать два варианта работы — с использованием новых дорожек и без них. Правда, во втором случае скорость будет уже не та.

Одним из первых устройств с поддержкой нового интерфейса станет винчестер из серии **Seagate FreeAgent**. Ожидается, что он поступит в продажу в конце текущего года.

Антивирус обнаружил червя на одном из разделов моего жесткого диска. Папка, содержащая вирус, называется Recycler, а сам файл имеет вид S-1-5-21-854245398-1715567821-725345543-1003. Удалить каталог не удается даже в безопасном режиме — нет доступа! Что делать?

Эта папка есть не что иное, как корзина. В ней находятся удаленные вами файлы, которые после перемещения в корзину были определенным образом переименованы. Неудивительно, что там оказался вирус. Если вы удаляли зараженный файл, он вполне мог осесть в корзине.

Удалить эту папку можно вполне логичным способом — отключить корзину на данном разделе жесткого диска. Для этого нужно щелкнуть по значку корзины правой кнопкой мыши, выбрать **Свойства**, а затем поставить галочку напротив пункта **Уничтожать файлы сразу после удаления, не помещая их в корзину**.

Хочу купить винчестер для своего ноутбука. Подскажите, каков на сегодня максимальный объем для 2,5-дюймовых моделей и какую из них выбрать?

Максимальная емкость ноутбучных винчестеров, которые можно найти в продаже, сегодня достигла солидной цифры в 500 Гб. На российском рынке таким объемом могут похвастаться лишь четыре модели: **Hitachi Travelstar 5K500**, **Samsung Spinpoint M6**, **Seagate**

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Momentus 5400.6/7200.4 и **WD Scorpio Blue**. Однако Travelstar 5K500 хоть и выполнен в формфакторе 2,5 дюйма, но у него слишком большая толщина — 12,5 мм. Поэтому он не подойдет для большинства ноутбуков. Из оставшихся трех жестких дисков порекомендуем модель от WD. Она однозначно выигрывает у остальных винчестеров по соотношению энергопотребления и производительности, что очень важно для мобильных компьютеров.

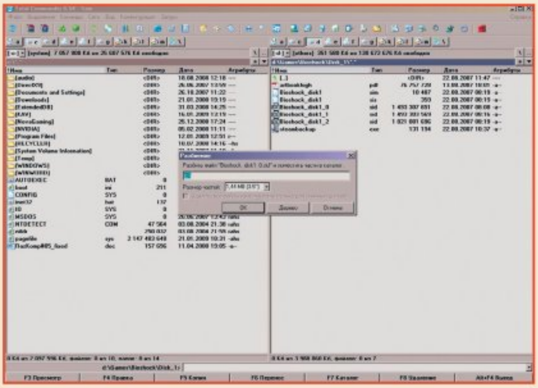
Помню, раньше у всех на слуху были 3D-ускорители для смартфонов. А как сейчас обстоят дела в этой области?

В наши дни идет бурное развитие мобильных 3D-ускорителей. Полгода назад NVIDIA анонсировала линейку платформ **Tegra**. Это системы, собранные на одном чипе и имеющие в своем составе процессор, графический адаптер, а также северный и южный мосты. Предназначена такая платформа для смартфонов и MID (Mobile Internet Device). Благодаря ей эти устройства обзаведутся еще более широкими мультимедиа-возможностями — например, поддержкой 12-мегапиксельных камер, дисплеев с разрешением до 1280x1050 пикселей, научатся воспроизводить HDTV-видео и запускать 3D-игры с шейдерной графикой. Известно, что платформу Tegra будет использовать компания **HTC** в своей новой линейке устройств. А это значит, что в продаже подобные устройства появятся всего через несколько месяцев.

Можно ли как-нибудь уместить файл объемом в 7 Гб (образ двухслойного диска) на пару обычных DVD-болванок?

В данном случае самым простым решением будет разбиение одного файла на два. Сделать это можно, например, при помощи менеджера **Total Commander**: устанавливаем курсор на искомый файл, заходим в меню **Файлы** (на панели управления сверху) и выбираем опцию **Разбить файлы**, в появившемся окне выставляем нужные настройки.

Также для этих целей подойдет популярный архиватор **WinRAR**. Наводим курсор на искомый файл, нажимаем правую кнопку мыши и среди пунктов выпадающего меню выбираем **Добавить в архив**. В новом окне устанавливаем метод сжатия в положение **Без сжатия**, а в строке под пунктом **Разделить на тома размером...** прописываем необходимый объем. Склеить разбитый файл можно при помощи этих же программ.



Какой была первая видеокарта, какую графику она обеспечивала?

Первой цветной видеокартой для **IBM PC** стала **CGA** (Color Graphics Adapter — цветной графический адаптер), созданная в 1981 году. Она оснащалась 16 Кб видеопамяти, обеспечивала разрешения до 640x200 пикселей и цвет глубиной до 4 бит (16 разных оттенков). Ее можно было подключить либо к NTSC-монитору, либо к телевизору через специальный переходник.

Горячие советы

В этом номере мы помещаем совет от нашего постоянного читателя Виталия Гамурара.

В декабрьском номере журнала «Игромания» за 2008 год в рубрике «Горячая линия» ваш читатель делился своим опытом о том, как победить режим PIO. Он советовал обновить драйвер южного моста чипсетов от Intel и переключиться в режим AHCI. Я хочу немного разъяснить ситуацию.

Современный контроллер Serial ATA поддерживает как минимум два режима работы. Первый — эмуляция стандартного контроллера ATA. При этом операционная система и драйвера видят жесткий диск как бы подключенным к параллельному интерфейсу IDE.

Проблема в том, что в режиме эмуляции не работают дополнительные SATA-функции (например, NCQ). Контроллер можно и нужно переключить в «родной» (Native) режим Serial ATA или, как его еще называют, AHCI. Это, собственно, и сделал автор указанной заметки, но не совсем четко объяснил как.

Переход на AHCI дает солидный прирост производительности. К сожалению, изначальная его поддержка есть только в Windows Vista. Чтобы переключить режим, владельцам XP понадобится утилита **Intel Matrix Storage** и установочная дискета с драйверами (ее образ можно скачать с сайта Intel либо скопировать с установочного диска из комплекта материнской платы).

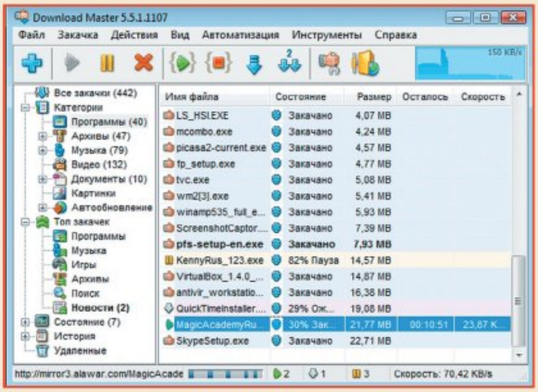
Надо установить **Intel INF Update** (также можно найти на сайте производителя). Заменить драйвера стандартного контроллера Serial ATA на драйвера с установочной дискеты Intel. Затем перезагрузиться, включить в BIOS функцию AHCI для нужного диска. Теперь после загрузки Windows можно установить Intel Matrix Storage (без включения AHCI программа откажется запускаться), после чего диск перейдет на попечение AHCI.

Решил заменить свой старый ЭЛТ-монитор. Мой знакомый, который разбирается в компьютерах, сказал, что надо брать дисплей с матрицей MVA. Объясните, пожалуйста, что это такое и чем такие мониторы лучше?

Матрица — это основная часть ЖК-монитора. Ее характеристики определяют качество изображения дисплея. Современные матрицы бывают нескольких типов. Наиболее распространены мониторы с **TN+Film**. Модели с этими матрицами преобладают на рынке, так как они доступны по цене и отличаются низким временем отклика. Правда, уровень контрастности и углы обзора у них зачастую никудышные.

У матриц **MVA**, которые рекомендует ваш друг, наоборот, отличные контрастность и цветопередача, плюс к тому минимум искажений при больших углах обзора. Зато их цена заметно выше, чем у аналогичных по диагонали TN+Film моделей. Так, 20,1-дюймовый монитор с матрицей MVA стоит около 15 000 руб. А его более простой конкурент — 8000 руб. Кстати, время отклика у панелей MVA больше, чем у TN+Film, но визуально это трудно заметить.

У меня возникла проблема с Download Master. Патч на него качается на скорости 400 Кб/с, а музыка с одного сайта — всего лишь на 15 Кб/с. Можно сделать так, чтобы все закачки шли с высокой скоростью?



Проблема здесь не в **Download Master**. Если патчи к нему качаются на высокой скорости, то во втором случае, скорее всего, виноват сервер, откуда происходит закачка. Он попросту не может отдавать файл со скоростью больше 15 Кб/с. Также проблема может быть связана с медленными каналами провайдера, который находится на пути следования информации. Единственная рекомендация здесь — попробовать скачать эти же файлы с другого сайта.

Слышал, что NVIDIA выпустила собственные 3D-очки. Как они работают и какие игры с ними совместимы?

И правда, недавно **NVIDIA** начала поставки комплекта **GeForce 3D Vision**, благодаря которому любимые игры обретают честное третье измерение. В набор стоимостью $199 (продается пока только в США) входят беспроводные стереоочки с активной системой затворов (по очереди закрывающей ЖК-затворы для каждого глаза), инфракрасный передатчик, а также все необходимые кабели и аксессуары. Команда разработчиков NVIDIA создала специальные профили для большого количества игр (среди них такие известные проекты, как **Crysis**, **Far Cry 2**, **Unreal Tournament 3** и другие).

Но чтобы насладиться всей прелестью «трех измерений», надо купить не только заветный комплект, но и монитор с частотой развертки 120 Гц. Пока заявлено только две таких модели — **Samsung SyncMaster 2233RZ** и **ViewSonic FuHzion VX2265wm**. Кроме того,

обрабатывая сигнал для стереоочков, видеокарте придется каждый раз просчитывать два изображения вместо одного. Поэтому нужно, чтобы у платы был солидный запас по мощности. Вывод неутешителен: в современные блокбастеры на видеокарте младше **GeForce GTX 295** или хотя бы **GTX 280** с 3D-очками лучше не играть.

Кстати, по слухам, **AMD/ATI** собирается в скором времени выпустить аналогичный продукт.

У меня в компьютере установлен внутренний модем, который работает на одной линии с телефоном. Когда кто-то звонит, ПК запускается сам по себе. Как можно убрать это дистанционное управление компьютером?

Скорее всего, у вас срабатывает функция **Wake-on-Ring** (WOR; иногда ее называют **Wake-on-Modem** — WOM). Когда она активирована, компьютер включается от звонка по телефонной линии. Отключить функцию можно в BIOS (раздел **Power Management Setup** — управление питанием), поставив **Disabled** у соответствующего параметра.

Сейчас в интернете появилось множество сайтов, на которых можно в реальном времени посмотреть ролики. А есть возможность как-нибудь сохранить эти видеофайлы у себя на диске?

Да, есть. Например, можно воспользоваться одним из специальных сайтов, которые позволяют легко (без установки какого-либо ПО) сохранять ролики с наиболее известных сервисов. Один из вариантов — сайт ***www.savevideo.ru***

msi™
MSI рекомендует Windows® для повседневной работы.
Чтоб время быстрее летело в пути,
в попутчики Ветер с собою возьми!
3
7
Реклама. Товар сертифицирован.
Нетбук Wind U120
- Процессор Intel® Atom™ N270
(1.6 ГГц, L2 Cache 512K, FSB 533 МГц)
- Подлинная Windows® XP Home
- Широкоэкранный дисплей 10"
- Эксклюзивное ПО MSI EasyFace
(идентификация лица пользователя)
- Эргономическая клавиатура
с полноразмерными клавишами и тачпад
- Жесткий диск большого объема
- Встроенная мегапиксельная вебкамера
- Встроенные стерео динамики и микрофон
- Wireless LAN 802.11 b/g/n и Bluetooth
- Комплексный мультимедийный
программный интерфейс
www.microstar.ru

Ищите на DVD

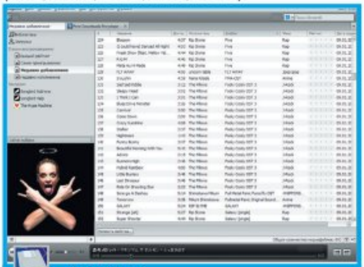
СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

SONGBIRD 1.0

Разработчик: Mozilla
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.getsongbird.com***

По форме **Songbird** — брат-близнец медиакомбайна **iTunes**, о котором мы вам уже не раз рассказывали. Интерфейс и библиотека скопированы практически один в один, форматы аудио поддерживаются те же самые (MP3, WMA, OGG, AAC, FLAC).



SONGBIRD 1.0

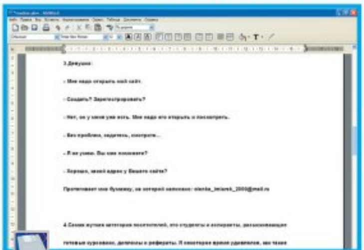
Однако по содержанию Songbird гораздо ближе к фривольному **MediaMonkey**. В отличие от творения компании **Apple**, он не надоедает постоянными напоминаниями об обновлениях, не выкидывает фортели при подключении USB-устройств, дружит с сервисом **Last.fm** и не стесняется плагинов от сторонних разработчиков. Есть также простенький интернет-браузер (что не удивительно, ведь Mozilla — авторы **Firefox**). Огорчает одно: программа пока что не работает с iPhone и iPod, поддержка этих устройств обещается в будущем, причем не в самом ближайшем. Сначала авторы хотят обучить свое творение более простым и полезным вещам. Например, копированию аудиодисков и воспроизведению видео.

СВЕЖАТИНА!

ABIWORD 2.6

Разработчик: SourceGear Corporation
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.abisource.com***

AbiWord — замена **WordPad**, а в некоторых случаях и **Microsoft Word**. Для редактирования доступен базовый набор инструментов: форматирование текста, создание таблиц, проверка орфографии и так далее. Программа может открывать и вордовские файлы формата DOC, правда, делает это медленнее, чем хотелось бы.



ABIWORD 2.6

На нашем диске, помимо самого редактора, вы найдете дополнительный словарь для AbiWord, который добавляет проверку русской орфографии.

Рейтинг: 8

ANY VIDEO CONVERTER 2.6

Разработчик: AnvSoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.any-video-converter.com/products/for_video***

Довольно популярный конвертер видео, с легкой руки разработчиков получивший бесплатный статус за счет урезания нескольких вторичных функций. В послужном списке: поддержка популярных форматов (AVI, MOV, RMV, MPEG, VOB, WMV) и предельная легкость использования, особенно если видео перегоняется для просмотра на каком-нибудь мобильном устройстве (нужно всего лишь выбрать его из списка). Вдобавок с помощью **Any Video Converter** можно скачивать ролики с **YouTube** или **Google Video** и сразу переводить их в нужный формат.

Рейтинг: 8

AUSLOGICS DISK DEFRAG 1.5

Разработчик: AusLogics
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.auslogics.com/disk-defrag/index.php***

Шустрая и удобная программа для дефрагментации жестких дисков. Помимо своих прямых обязанностей по воссоединению файлов из разрозненных кусочков, у утилиты есть и еще одно достоинство: она предельно проста в использовании. Выбираем один из дисков, давим на кнопку «Далее» — и процесс пошел.

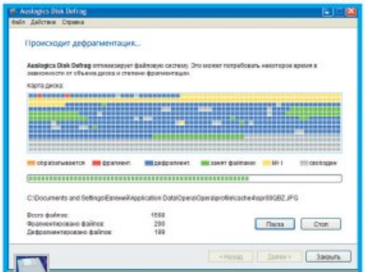
Рейтинг: 8

AVIDEMUX 2.4

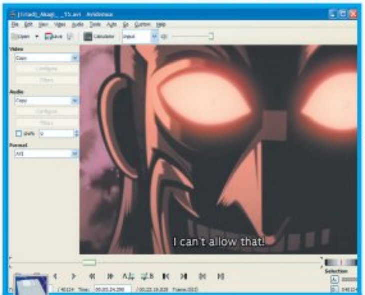
Разработчик: AviDemux
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mulder.dummwiedeutsch.de***

AviDemux внешне и внутренне напоминает облагороженный видеоредактор **VirtualDub**: для нелинейного монтажа не подходит, а вот для вырезания нужных кусков видео, изменения разрешения и частоты кадров, применения фильтров — самое то. Разница между ними лишь в том, что AviDemux умеет работать с форматами видео VCD/SVCD/DVD, а также поддерживает набирающий популярность контейнер MKV.

ANY VIDEO CONVERTER 2.6



AUSLOGICS DISK DEFRAG 1.5



AVIDEMUX 2.4

Рейтинг: 9

FOOBAR2000 0.9

Разработчик: Питер Павловски
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.foobar2000.org***

Ценность **foobar2000** зависит исключительно от того, что вам нужно от аудиопроигрывателя. Ключевая особенность плеера — никакого своевольства и возможность все держать под контролем. Огромное количество поддерживаемых форматов аудио (а с плагинами их число вообще стремится к бесконечности), эквалайзер, редактирование тегов, конвертация музыки и наличие функции ReplayGain, устанавливающей оптимальную громкость для отдельных треков, — вот лишь небольшой набор возможностей foobar2000. Разумеется, присутствует библиотека, плейлисты отображаются в виде вкладок, что очень удобно, а за подгонкой интерфейса под собственные нужды можно просидеть полдня. С другой стороны, аскетичный облик программы и обилие настроек многих отпугнет. Но не стоит забывать, что удобно — это не обязательно красиво.

Рейтинг: 9

FREE CD RIPPER 1.8

Разработчик: Koyote Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.koyotesoft.com***

Free CD Ripper предназначен для копирования музыки с аудиодисков и сжатия ее в форматы MP3, OGG и FLAC. Информацию об исполнителях и названиях треков утилита черпает из онлайновой базы freeDB, так что ковыряться, заполняя теги вручную, не придется. Также Free CD Ripper умеет создавать точные образы дисков, сохранять их на HDD или прожигать на болванки.

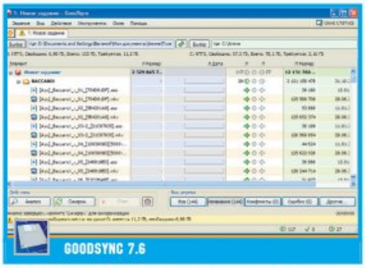
Рейтинг: 7

GOM PLAYER 2.1

Разработчик: Gretech
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.gomlab.com***

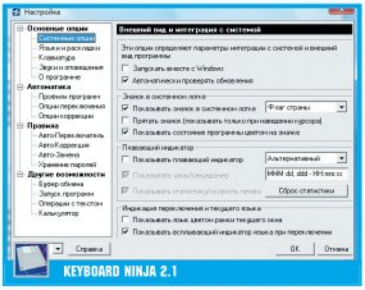
Корейский медиапроигрыватель **GOM Player** продолжает стремительно набирать обороты. Своей популярностью он обязан грамотной структуре, огромному количеству настроек и вшитым в дистрибутив кодекам, благодаря которым плеер без лишних телодвижений понимает большинство форматов видео, кроме совсем уж экзотических.

Рейтинг: 9



GOODSYNC 7.6

JLC'S INTERNET TV 1.1



KEYBOARD NINJA 2.1

GOODSYNC 7.6

Разработчик: Siber Systems
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.goodsync.com***

Если вам часто приходится копировать информацию на несколько внешних устройств или жестких дисков, то **GoodSync** может заметно облегчить эту рутинную операцию. Выбираем нужную папку или отдельные файлы, отмечаем место, куда их надо скопировать, жмем на кнопку «Синхронизировать» — и готово. Быстро и легко, без всяких лазаний по диску и перетягивания файлов вручную.

Покупать программу необязательно. Просто по истечении тридцати дней функциональность **GoodSync** сморщится до выполнения трех задач одновременно, а количество копируемых файлов будет ограничено одной сотней.

Рейтинг: 8

JLC'S INTERNET TV 1.1

Разработчик: JLC's Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.jlc-software.com***

В интернете можно найти сотни сборников ссылок на сетевые телеканалы, однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что 90% трансляций из этих списков просто не работают. Программа **JLC's Internet TV** — приятное исключение из правила. Конечно, здесь тоже есть немалый процент брака, но зато неработающие каналы по желанию можно отсеять, так что не нужно перебирать все ссылки вручную. Список постоянно обновляется, и, что особенно полезно, в нем есть немало русскоязычных телестанций.

Рейтинг: 7

KEYBOARD NINJA 2.1

Разработчик: Михаил Морозов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.intelife.net/ninja***

Keyboard Ninja создан для тех же целей, что и знаменитый **PuntoSwitcher**: программа автоматически меняет раскладку клавиатуры, если вы вдруг забыли сделать это самостоятельно. Единственное отличие — при открытии файлов или приложений в центре экрана на секунду появляется значок той страны, язык которой выбран в данный момент. Признаться, это немного надоедает (значок выскакивает даже при удалении файлов), но его можно отключить.

Рейтинг: 8

MP3 TAG CLINIC 4.3

Разработчик: Кеве Золлер
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $27,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.kevesoft.com/TagClinic.htm***

Аляповато оформленная программа для редактирования тегов в аудиофайлах. Невзрачный вид компенсируется весьма неплохим функционалом: пакетное изменение тегов, сортировка файлов по разным критериям и — главное — переименование файлов без названия или с чахлыми опознавательными знаками типа 1.mp3 на основе информации, содержащейся в тегах. Особенно актуально это для тех, у кого таких файлов накопилась не одна сотня. Жаль только, что вместо привычной базы freeDB для заполнения тегов используется сервис **MusicBrainz**, где зарегистрировано чуть больше 650 000 альбомов. Это тоже неплохо, но с миллионами записей freeDB не сравнится.

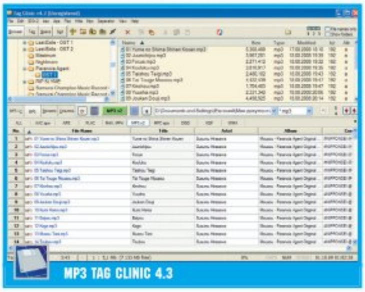
Рейтинг: 7

NEONHTML 3.5

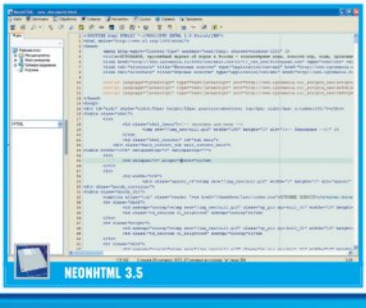
Разработчик: Павел Гришаев
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.pixpaint.com***

Компактный редактор HTML и таблиц стилей CSS. Правка кода требует минимум сил и времени — основные теги расположены в верхнем меню (при желании можно назначить и горячие клавиши), присутствует простенький редактор текста и подсветка синтаксиса, а также палитра, позволяющая подобрать цвет для страницы с хирургической точностью. На результат своих творческих потуг можно посмотреть прямо в программе благодаря встроенному браузеру.

Рейтинг: 8



MP3 TAG CLINIC 4.3



NEONHTML 3.5

NOMAD.NET 2.5

Разработчик: Юджин Сичкар
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.nomad-net.info/home***

На ниве файловых менеджеров давно наблюдается затишье. Большую часть рынка подмял **Total Commander**. Впрочем, изредка все же выходят красивые и функциональные утилиты, способные соперничать с лидером. Например, **Nomad.NET**. Его главное отличие от конкурента — более удобная система поиска файлов и бесплатность.

Рейтинг: 8

PEERGUARDIAN 2.0

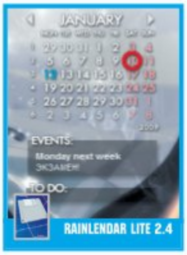
Разработчик: Phoenix Labs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.phoenixlabs.org***

Интересный файервол, выделяющийся своей узкой специализацией. В первую очередь он пригодится людям, часто пользующимся p2p-сетями. **PeerGuardian** блокирует IP-адреса, с которых хакеры пытаются проникнуть на компьютер. К злоумышленникам программа относит и всевозможные конторы, следящие за пользователями пиринговых сетей и потом подающие на них в суд за распространение пиратского контента. Мы пиратство, конечно, не одобряем, но ведь и вышеупомянутые поборники авторских прав собирают информацию о всех подряд, даже если человек не нарушает никаких законов.

Рейтинг: 7

RAINLENDAR LITE 2.4

Разработчик: Rainy
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.rainlendar.net/cms/index.php***



RAINLENDAR LITE 2.4

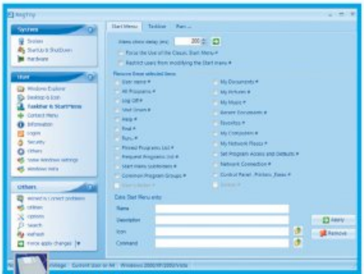
Rainlendar Lite добавляет на рабочий стол небольшой симпатичный календарик. Да не простой, а с возможностью расписать поминутно свой график жизни, чтобы впопыхах не забыть о запланированной встрече или деле. Этим же целям служит и встроенный будильник.

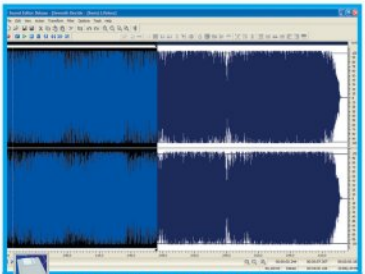
Рейтинг: 8

REGTOY 0.7

Разработчик: Ки Нам
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.k-n.co.cc***

Системный твикер, буквально набитый под завязку полезными (и не очень) функциями. Оптимизация работы компьютера — отнюдь не единственное, что он умеет делать. **RegToy** берет на себя обязанности целых 18


REGTOY 0.7


SOUND EDITOR DELUXE 2008 5.1

утилит: от удаления программ и очистки реестра до снятия скриншотов и автоматической смены обоев на рабочем столе.

Рейтинг: 8

SIW 2008

Разработчик: Габриель Топала
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.gtopala.com***

SIW 2008 выдает подробнейшую информацию как о железных внутренностях компьютера, так и об операционной системе и всех творящихся в ней делах. Кроме сбора статических сведений, SIW ведет постоянный мониторинг температуры процессора, видеокарты и жестких дисков, следит за сетевой активностью, использованием оперативной памяти и файла подкачки. Одним словом, программа мало чем уступает знаменитому **Everest**, но в отличие от него распространяется бесплатно.

Рейтинг: 9

SOUND EDITOR DELUXE 2008 5.1

Разработчик: SED Systems
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $29,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.soundeditordeluxe.com***

Шустрый и компактный аудиоредактор. Освоить его совсем несложно, но и годится он лишь для самых элементарных вещей: резки или склейки музыкальных фрагментов и применения стандартных эффектов вроде затухания/наращивания громкости, добавления эха и тому подобного. Впрочем, для домашнего использования редко бывает нужно что-то еще.

Рейтинг: 7

SPYWARE TERMINATOR 2.5

Разработчик: Crawler
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.spywareterminator.com***

Неприлично крохотная программа для защиты от проникновения на борт компьютера шпионских модулей, троянов, кейлогеров и надоедливой рекламы. Разработчики программы частенько выпускают обновления для своего детища, пополняя базу данных шпионов. Так что **Spyware Terminator** всегда находится в форме, причем защищает систему в реальном времени совершенно бесплатно, в отличие от известного **Ad-Aware**.

Рейтинг: 8

SYSINTERNALS SUITE 1.0

Разработчик: Марк Руссинович
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.technet.com***

Огромный набор маленьких утилит (шутка ли, целых 62 штуки!) для обслуживания системы. Слежение за процессами, использованием оперативной памяти, жесткого диска и сетевой активностью, чистка реестра и даже экранная лупа — всего не перечислишь. Высших баллов набор не получает лишь потому, что использовать **Sysinternals Suite** простому человеку не слишком удобно: каждая программа представлена отдельным файлом с минимумом информации о том, для чего она нужна и как ей пользоваться. Да и интерфейсы у утилит не самые удобные.

Рейтинг: 7

TWISTEDBRUSH FREE 14.2

Разработчик: Pixarra
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.pixarra.com***

Полноценным графическим редактором **TwistedBrush Free** назвать никак нельзя, у него более узкая специализация. Главный его инструмент — кисточка. Точнее, целых 20 типов кисточек с возможностью снайперской настройки толщины, прозрачности и цвета. Также присутствуют около 50 фильтров для придания работам оригинального вида и возможность создания персонального альбома, который можно разместить на сайте ***www.pixarra.com***.

Рейтинг: 7

UNIVERSAL VIEWER FREE 3.8

Разработчик: Алексей Торгашин
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.uvviewsoft.com***

TWISTEDBRUSH FREE 14.2

UNIVERSAL VIEWER FREE 3.8

СОФТ НА DVD

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

Универсальный просмотрщик файлов. Невзрачный внешне, он умеет открывать как текстовые файлы и изображения, так и всякого рода мультимедию (AVI, MPG, WMV, MP3, MIDI и так далее). Из-за такой многогранности скорость работы **Universal Viewer Free** оставляет желать лучшего — большие файлы он открывает нехотя, со скрипом. Как замена специализированным утилитам — не подойдет, но сгодится для несложных повседневных задач.

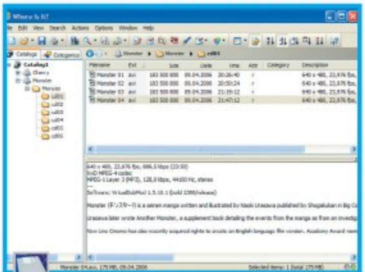
Рейтинг: 7

WHEREISIT? 3.95

Разработчик: Роберт Гэил
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.whereisit-soft.com***

Владельцы бесчисленного количества болванок и винчестеров, забитых под завязку бесценными данными, — **WhereIsIt?** создана специально для вас. Вместо того чтобы мучительно вспоминать, на каком из сотен DVD вы записали так необходимый сейчас файл, можно заранее каталогизировать свою коллекцию и не иметь проблем в будущем. WhereIsIt? сканирует диски и копирует все данные о файлах в свою базу данных. Для удобства записи можно раскидать по тематическим группам и снабдить их комментариями.

Рейтинг: 8


WHEREISIT? 3.95

Ищите на DVD

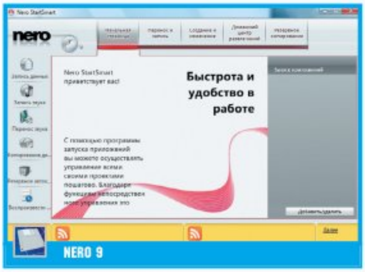
ОТТОЖЖЕМ!

Уже не первый год все твердят о том, что в обозримом будущем физические носители информации окончательно отомрут. Люди будут получать игры, фильмы и музыку исключительно по каналам цифровой дистрибьюции. Объемы жестких дисков возрастут до совсем неприличных размеров, а необходимость иметь под рукой стопку болванок сама собой отпадет.

Прогнозы прогнозами, но пока ни CD, ни уж тем более DVD отдавать концы не собираются. Так что иметь под рукой программу для прожига дисков необходимо всем и каждому.

NERO 9

Разработчик: Nero
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 59,99 евро
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.nero.com/rus***



NERO 9

Традиционно **Nero** считается лидером среди софта для записи дисков, хотя вгонять его в эти рамки уже как-то неприлично. Программа умеет не просто много, а очень много. Прожиг CD, DVD, Blu-ray и даже болванок умершего в муках формата HD DVD — это для Nero детский лепет. Утилита впитала в себя функции не одного десятка утилит: здесь есть медиаплеер, простенькие аудио- и видеоредакторы, просмотрщик изображений, программа для создания и печати обложек и так далее еще на пару страниц вперед.

С другой стороны, возникает вопрос: а стоит ли отдавать 60 евро за Nero исключительно ради записи дисков? Если из всего набора вам нужна только эта функция, стоит обратить внимание на бесплатный софт.

Рейтинг: 10

ASHAMPOO BURNING STUDIO FREE 6

Разработчик: Ashampoo
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www2.ashampoo.com***

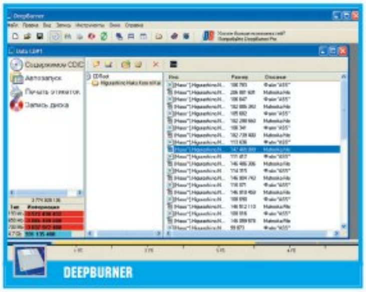
ASHAMPOO BURNING STUDIO FREE 6

Иногда крупные компании делают старые версии своего софта бесплатными. Хотя назвать шестую (сейчас актуальна восьмая) версию **Ashampoo Burning Studio** устаревшей язык не повернется. Фактически, перед нами избавленный от всего лишнего Nero, который умеет записывать на CD, DVD и диски Blu-ray музыку, видео и обычные данные. В качестве бонуса есть несложная утилита для резервного копирования. В общем, если функций Nero вам много, а возможностей утилит, описанных ниже, — мало, Ashampoo Burning Studio Free придется как нельзя кстати.

Рейтинг: 9

DEEPBURNER

Разработчик: Astonsoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.astonsoft.com***


DEEPBURNER

DeepBurner выглядит куда скромнее Nero. Поддерживается запись только на CD и DVD, но зато здесь есть редактор обложек и загрузочного меню диска. Плюс присутствует минимально необходимый инструментарий для создания ISO-образов.

Рейтинг: 7

BURNAWARE FREE 2.2

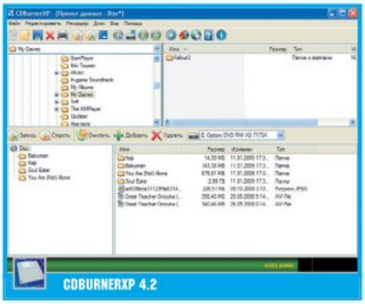
Разработчик: BurnAware Technologies
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.burnaware.com***

BurnAware Free — эталон минимализма, весь функционал сводится к записи, копированию и очистке CD, DVD и Blu-ray без всевозможных дополнительных утилит вроде граббера аудиодисков или редактора обложек. К лидерам программа прибилась исключительно благодаря очень удобному и красивому интерфейсу и высокой скорости.

Рейтинг: 7

CDBURNERXP 4.2

Разработчик: Стефан Хаглюнд
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.cdburnerxp.se***


CDBURNERXP 4.2

По большому счету, **CDBurnerXP** и DeepBurner не сильно отличаются друг от друга. Если брать внешние параметры, то CDBurnerXP на один-два корпуса опережает оппонента. По внутреннему содержанию между ними установлено хрупкое равновесие. Утилита имени Стефана Хаглюнда в отличие от DeepBurner умеет создавать образы аудиодисков, прожигать DVD Video и конвертировать образы BIN и NRG (используются Nero) в стандартный ISO-формат. А вот функции автозапуска, печати этикеток и поддержки кириллицы (все папки и файлы на русском представлены набором непонятных иероглифов) нет.

Рейтинг: 8

IMGBURN 2.4

Разработчик: LIGHTNING UK
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.imgburn.com***

IMGBURN 2.4

На значительном расстоянии от вышеназванной пятерки расположился **ImgBurn**. Программа создана не для записи отдельных файлов и папок, а для прожига образов дисков, причем конкурентов в этом деле у ImgBurn просто нет. Во-первых, довольно проблематично найти формат образа, который бы не поддерживался утилитой. Во-вторых, настроек здесь столько, что даже Nero неуютно поеживается. Наконец, образы ImgBurn умеет не только записывать, но и создавать, причем независимо от формата диска, который вы вставите в привод.

Рейтинг: 8

ULTIMATE CD/DVD BURNER 3.0

Разработчик: MISPBO Technologies
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mispbo.com***

ULTIMATE CDDVD BURNER 3.0

Ultimate CD/DVD Burner не требует установки, что автоматически делает его неплохим переносным решением для записи дисков. Кроме своей портативности, больше утилите похвастаться нечем: набор функций стандартен и ограничивается записью, копированием и созданием ISO-образов CD и DVD.

Рейтинг: 7

Алексей Моисеев

Практика

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА
ОБЗОР БЕТА-ВЕРСИИ WINDOWS 7

К **Windows Vista** можно испытывать самые разные чувства, но трудно не согласиться с двумя фактами. Во-первых, «Виста» не снискала большой любви у народных масс, потому как единственная более-менее объективная причина отказаться от **Win XP** — обновленный интерфейс — оказалась для большинства людей недостаточной. Во-вторых, «Виста» — это все-таки шаг вперед по сравнению с XP. Ей проще управлять, в ней удобней работать, система мигрировала на новое ядро, представлен ряд занятных технологий (например, Superfetch и ReadyBoost). Но прожорливость операционки и проблемы с совместимостью программ и драйверов сразу после релиза сделали свое черное дело — «Виста» сейчас практически никому не нужна, хотя после всех обновлений бегает она довольно шустро.

Момент был упущен, так что **Microsoft** ничего не оставалось, кроме как анонсировать новую Windows и пообещать исправить все проблемы. Интерес к **Windows 7** (так официально называется новая ОС) сейчас очень большой: всем хочется посмотреть, как софтверный гигант будет выбираться из лужи, в которую так неудачно сел. В начале января компания выпустила публичную бета-версию системы, так что теперь каждый может удовлетворить свое любопытство, скачав дистрибутив с торрентов. Мы тоже не могли пройти мимо и решили взглянуть, что же нового нас ждет ориентировочно в конце 2009 года, когда «семерка» поступит в продажу.

СЕМЬ БЕД — ОДИН ОТВЕТ

Системные требования у Windows 7 довольно скромные: достаточно процессора с тактовой частотой 1 ГГц, 1 Гб оперативной памяти и 16 Гб свободного места на винчестере (после установки занятыми оказываются около 8 Гб). Почти такого же минимального набора просила и «Виста», но на подобной машине она работала явно медленнее XP. Трудно сказать, как поведет себя финальная версия Windows 7 в таких же условиях, однако надежды на светлое будущее есть, и вот почему. На ноутбуке с 1 Гб памяти на борту 32-битная бета-версия отгрызает около 650 Мб памяти с учетом запущенных повседневных программ: браузера, антивируса, медиаплеера, RSS-агрегатора, почтового клиента, «Проводника». Отметим, что все красивости были включены и никакие сервисы, работающие по умолчанию, не останавливались. В режиме простоя 650 Мб довольно быстро превратились в 360 Мб, что приятно удивило. 64-битная система требует побольше ресурсов: около 800 Мб.

Оценивать производительность бета-версии в стандартных сценариях (а тем более в играх) традиционными методами — дело неблагодарное, так как к релизу все может измениться. Microsoft утверждает, что к лучшему, но еще свежи воспоминания о быстром Longhorn, который потом превратился в неповоротливую «Висту». Поэтому ограничимся общими впечатлениями. Сейчас «семерка» работает примерно с той же скоростью, что и Windows Vista со всеми последними обновлениями. Для тех, кто «Висту» не видел вообще (а только слышал нелестные отзывы) или имел опыт общения с ранней версией, сообщаем: это быстро. «Проводник» летает, программы после пары запусков (и, соответственно, кэширования) стартуют резвее, чем в XP. С учетом небольших аппетитов Windows 7 показатели очень хорошие. Есть и улучшения, особенно полезные для ноутбуков: новая ОС гораздо реже шерстит винчестером без видимой причины и меньше нагружает процессор. В результате снижается энергопотребление и продлевается время работы ноутбука от батареи.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Самое главное нововведение в Windows 7 — новая панель задач, которая уже получила прозвище «супербар» (superbar). В каком-то смысле это возвращение к истокам: в самой первой версии Windows 1985 года выпуска приложения на панели задач обозначались крупными иконками, а не текстом. В основу супербара положена абсолютно та же самая идея. Визуально новая панель задач кажется намного выше, чем ее предшественницы, хотя на самом деле высота увеличилась всего на несколько пикселей по сравнению с Windows Vista.

Иконки выбранных программ всегда отображаются на панели — достаточно перетащить на нее ярлык или исполняемый файл приложения, чтобы оно там закрепилось. Если какая-то утилита запущена, ее иконка становится объемной, а если открыто несколько окон или вкладок — многослойной. Сама иконка может служить индикатором выполнения какой-нибудь задачи. Например, при копировании файла она постепенно заполняется зеленым цветом.

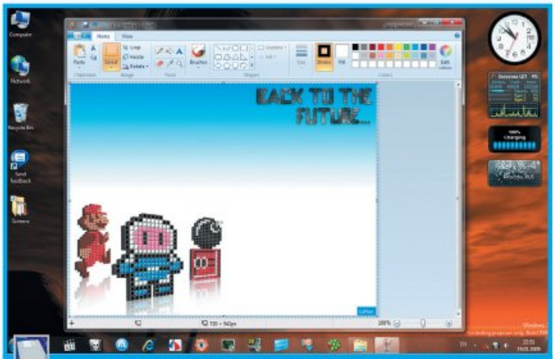
В XP и «Висте» группировка кнопок на панели задач была реализована через пень-колоду. Было непонятно, когда конкретно срабатывает этот механизм, а выбирать нужное окно из выпадающего списка банально неудобно. В результате подавляющее большинство людей предпочитали эту функцию отключать. В новой Windows наконец-то было найдено достойное решение, которое назвали Aero Peek: окна одного приложения по умолчанию всегда группируются, а при наведении на иконку курсора появляются их небольшие изображения.

В некоторых случаях этих маленьких картинок недостаточно для выбора нужного окна. Тогда после наведения курсора на миниатюру соответствующее ей окно выходит на первый план, а от всех других остаются только стеклянные контуры. На словах звучит гораздо менее удобно, чем есть на самом деле. Частенько даже необходимость переключаться на другое окно пропадает. Достаточно подвести курсор к миниатюре, чтобы увидеть его содержимое. Кроме того, в миниатюрах может умещаться до семи элементов управления программой. В **Windows Media Player 12** там находятся кнопки переключения треков и пуска/остановки воспроизведения.

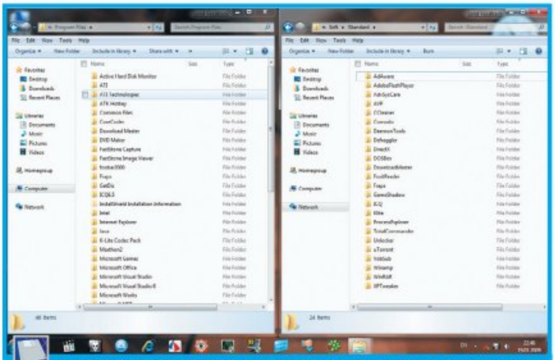
Еще одно интересное нововведение — так называемые Jump Lists. Фактически это меню Start для каждой отдельно взятой программы. Оно появляется при клике правой кнопкой мыши на иконку. Автоматически туда заносятся недавно открытые файлы, но вообще там может быть практически все, что угодно, если того пожелает разра-

ЕСЛИ БЫ НЕ СУПЕРБАР, WINDOWS 7 ВНЕШНЕ БЫЛА БЫ НЕОТЛИЧИМА ОТ WINDOWS VISTA.

МИНИАТЮРЫ В ДЕЙСТВИИ: КАЖДАЯ ВКЛАДКА INTERNET EXPLORER ПОКАЗЫВАЕТСЯ ОТДЕЛЬНО.



НЕКОТОРЫЕ СТАНДАРТНЫЕ ПРОГРАММЫ ОБЗАВЕЛИСЬ ИНТЕРФЕЙСОМ RIBBON («ЛЕНТА»), КАК У MICROSOFT OFFICE 2007.



ЧТОБЫ ВОТ ТАК ВЫСТРОИТЬ ОКНА «ПРОВОДНИКА», РАНЬШЕ НАДО БЫЛО ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ. БЛАГОДАРЯ ГОРЯЧИМ КЛАВИШАМ В «СЕМЕРКЕ» ТО ЖЕ САМОЕ ДОСТИГАЕТСЯ ЧЕТЫРЬМЯ КАСАНИЯМИ КЛАВИШ.

ботчик. Чтобы выполнить какой-то сценарий еще до запуска самой программы, достаточно будет пару раз кликнуть мышью. Например, для игр это может быть загрузка последнего сохранения, какого-то конкретного уровня или мультиплеера. Для браузера — список любимых сайтов, для системных утилит — запуск определенных задач вроде чистки жесткого диска от мусора или дефрагментации.

Изменения коснулись и области уведомлений. Изначально в ней отображается лишь несколько системных иконок, все остальные появляются во всплывающем окошке. При необходимости они переносятся в трей простым перетаскиванием. Обратный процесс тоже возможен. Правее трея, как обычно, располагаются часы и — внимание! — текущая дата. Честно говоря, за два десятка лет мы и надеяться перестали, что дизайнерам Microsoft наконец-то придет в голову идея одновременно показывать и время, и дату. Еще правее расположилась кнопка, при нажатии на которую все окна сворачиваются, а если провести над ней курсором — становятся прозрачными, открывая взору рабочий стол и гаджеты боковой панели.

Кстати, пару слов о сайдбаре. Саму панельку решили упразднить — теперь гаджеты ни к чему не привязаны, их можно расположить где угодно на рабочем столе. В «Висте» это тоже можно сделать, но правая часть экрана все равно оставалась затемненной.

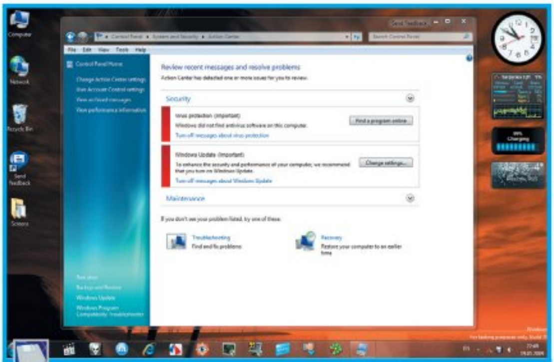
Вообще, все остальные нововведения по сравнению с супербаром видятся сущей мелочевкой, но тем не менее такие небольшие изменения делают использование системы еще более удобным. Кнопка «Выключить компьютер» в меню «Пуск» теперь действительно выключает компьютер, а не переводит его в спящий режим. Создание домашней сети стало плевым делом благодаря удобному мастеру. Сеть сразу предлагают защитить случайно сгенерированным паролем, но можно и по старинке назначать права разным группам пользователей. «Поиск» теперь может искать файлы по локальной сети на компьютерах рабочей группы. Новая функция «Библиотеки» помогает объединять файлы по тематическим группам. Оптимизировано верхнее меню «Проводника»: оно стало не таким запутанным и там наконец-то появилась отдельная кнопка «Создать папку». Есть и четыре новые горячие клавиши вида Win + стрелка. «Влево» и «вправо» разворачивает текущее окно на пол-экрана и прикрепляет его к правому или левому краю рабочего стола. «Вниз» восстанавливает оригинальный размер окна или сворачивает его, «вверх» — разворачивает на весь экран.

User Account Control (UAC) стал более покладистым: теперь он умеет сдерживаться, когда изменяются настройки через «Панель управления», и научился не блокировать рабочий стол. Хотя все равно UAC раздражает, но, как и прежде, он элементарно отключается. Надоедливый «Центр безопасности» заменен на Action Center, который тоже надоедливый (хоть и не в такой степени), но зато поддается дрессировке или вообще легко отключается, а также предлагает конкретные решения возникших проблем, а не просто сидит в трее и талдычит: «Поставь антивирус, поставь антивирус».

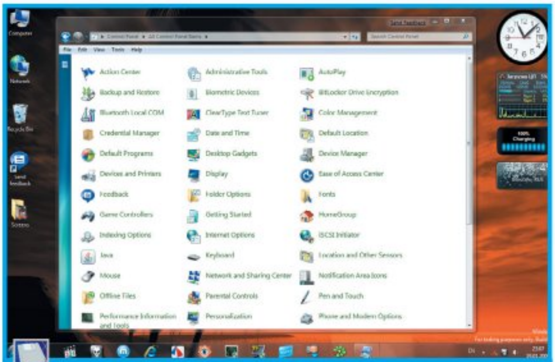
■ ■ ■

Можно еще долго перечислять подобные мелкие нововведения, но мы все-таки остановимся и подведем промежуточные итоги. Главный из них — новая Windows поворачивается лицом к людям. Microsoft еще не до конца отказалась от негласного лозунга «Мы лучше знаем, что вам надо», но Windows 7 — это, безусловно, большой шаг в нужном направлении. Почти все элементы ОС гибко настраиваются. Никто не заставляет пользоваться супербаром, можно вернуть привычную панель задач, хотя супербар после небольшого привыкания более удобен. Windows 7 не тратит ресурсы на какие-то сомнительные задачи, эффект от которых заметен только самой системе. Как результат — количество одобрительных возгласов заметно превышает число недовольных, а бета-версию «семерки» немалая часть людей оставляет в качестве основной ОС. Учитывая, что даже бету так хорошо принимают, у финальной версии есть все шансы наконец-то потеснить старушку XP. Давно пора.

P.S. На нашем диске в разделе «Софтверный набор» вы сможете в подробностях рассмотреть Windows 7 на нескольких десятках скриншотов.■



ACTION CENTER. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЗАВЕТНУЮ НАДПИСЬ «TURN OFF» («ВЫКЛЮЧИТЬ») ПОД КАЖДЫМ СООБЩЕНИЕМ.



КЛАССИЧЕСКИЙ ВИД «ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ» СЛЕГКА ПРЕОБРАЗИЛСЯ.

Три фильма,

которые расскажут об играх больше, чем сами игры

Александр Башкиров

Фильмов по мотивам игр с каждым годом становится все больше. Но для многих из них игра — всего лишь сюжетная основа. Лицензированный мир, где живет Макс Пэйн или существует город Сайлент-Хилл, для создателей фильма ничем не отличается от книги, комикса или телесериала; это интеллектуальная собственность, громкое имя, заранее сформированная аудитория — и ничего более. Очень немногие фильмы пытаются рассказать о компьютерных играх как о явлении и проанализировать как влияние видеоигр на современное общество, так и влияние современного общества на видеоигры.

Хотя игры стали частью повседневного быта с середины семидесятых, в кино они были впервые серьезно отражены только в 1983 году — в «Военных играх» (WarGames). С тех пор вышло всего пять-шесть кинолент, где игра является важным элементом сюжета. Есть фильмы про игроков (The Last Starfighter) и фильмы про игровых разработчиков («Нирвана», совсем недавнее независимое кино «Девятки» Джона Августа), есть фильмы ужасов про ожившие видеоигры («Сканирование мозга», Stay Alive), но они мало чем отличаются от фильмов ужасов про ожившие книги, ожившее кино и ожившие сны. Наконец, есть фильмы, из которых можно действительно узнать что-то новое об определенной эпохе игровой индустрии, об играх в целом и о себе самом.

Хоррор, Диснейленд и реклама

Есть три незаурядных фильма, без просмотра которых ваше знакомство с миром видеоигр следует считать неполным. Это «Трон» Стивена Лисбергера (1982), «Волшебник» Тодда Холлэнда (1989) и «Экзистенция» Дэвида Кроненберга (1999). Взгляните на даты выхода этих фильмов — они пришлись точнехонько на ключевые, переломные события игровой индустрии: наступает крах второго поколения американских консолей, с появлением PC и SEGA приходит конец безраздельному владычеству Nintendo, разгорается заря современного рынка видеоигр.

«Экзистенция» — лучший фильм ужасов про компьютерные игры (Кроненберг все-таки был и остается в первую очередь хоррор-режиссером; почему это именно хоррор, а не триллер, см. ниже). Главная задача фильмов ужасов — показать, насколько зыбка грань между вымыслом и действительностью. Перед нами — вся палитра страхов среднестатистического игрока: что будет, если ты не сможешь отличить игру от реальности? Не спросят ли в этом мире за твои действия в том?

В фантастике и фэнтези, лучшим представителем которых является «Трон», мир компьютерной игры рассматривается изолированно от нашего. Конечно, какой-то минимальный уровень взаимодействия между игрой и жизнью в кино должен быть (и в «Троне», и, скажем, в «Матрице» виртуальная реальность допускает реальную смерть) — иначе зрителю будет неинтересно. Но это виртуальность в предельно голливудском представлении: аттракцион, диснеевский парк развлечений, не копия реального мира, а приятная альтернатива ему.

Наконец, «Волшебник» — это самый примитивный подход, не сюрреализм и не эскапизм, а просто кино про детей и взрослых, которые все свое свободное время проводят за видеоиграми. «Волшебник» — развернутый на два часа рекламный ролик Nintendo, но перед нами тот редчайший случай, когда реклама абсолютно точно отражает жизнь определенного временного периода... или хотя бы то, каким это время предстает в наших воспоминаниях.

Уиллем Дефо устанавливает Джуду Лоу нелегальный биопорт. В мире «Экзистенции» это нечто вроде взлома прошивки Xbox 360.

Вот так в представлении Дэвида Кроненберга выглядит преступный и развратный процесс употребления видеоигр. В реальности на этом месте были бы два толстых гика, ТВ, пачка чипсов и бутылка колы.

«Я не хочу убивать китайского официанта...» — над проблемой свободы выбора в компьютерной игре Кроненберг издевался задолго до создателей BioShock.

Сцена в магазине видеоигр очень удачно копирует манеру освещения и операторской работы FMV-квестов девяностых.

Экзистенция (eXistenZ)

Режиссер: Дэвид Кроненберг
Год выхода: 1999
В ролях: Джуд Лоу, Дженнифер Джейсон Ли, Уиллем Дефо
Бюджет: $15 млн

«Экзистенция» появилась в один год с «Матрицей» и «Бойцовским клубом», когда неуклонно надвигающийся финал тысячелетия заставил человечество испытать острый приступ экзистенциального ужаса. При первом просмотре кино кажется фантастическим триллером про войну игровых корпораций; со второго захода понимаешь, что перед тобой фильм ужасов про затянувшуюся сессию бета-тестинга.

Для Кроненберга компьютерная игра — явление еще не вполне сформировавшееся, ускользающее, расплывчатое, объяснить которое можно только по аналогии. Сборище бета-тестеров в церкви очень похоже на заседание Общества анонимных алкоголиков или группы поддержки людей с паразитами мозга. Игроки сладострастно совокупляются с консолями, используя разнообразные любриканты, — тоже весьма прозрачная параллель... Сам игровой процесс (тела валяются без присмотра, пока сознание развлекается) — это употребление наркотиков (возможно, «черного мяса» из «Обеда нагишом») и в то же время — пророческая аллюзия на всемирное пришествие MMORPG.

Идея фильма появилась у Кроненберга во время беседы с британским писателем Салманом Рушди (отсюда сюжетный мотив святой мести творцу) о том, могут ли компьютерные игры когда-либо выйти на уровень настоящего искусства. Незамысловатая история о скрывающемся от фетвы геймдизайнере выросла в гениальный сюжет: в «Экзистенции» показываются как минимум три перетекающие друг в друга реальности. Кроненберг гоняет персонажей между мирами, как фокусник-профессионал — шарик между стаканчиками, и зрителю никогда не угадать, чем все это кончится.

В «Экзистенции» очень тонко подмечены особенности сюжетостроения и игрового дизайна девяностых, в особенности — дизайна квестов и RPG. Взять хотя бы завязку сюжета: третьестепенный персонаж поручает простому маркетинговому нерду Теду Пикулю (Джуд Лоу) охрану геймдизайнерши Аллегры Геллер (Дженнифер Джейсон Ли), говорит: «Враги среди нас!» — и немедленно умирает. Это ведь открывающий ролик, постановка задачи с максимальной экономией сюжетных средств. Дальше в фильме — сюжетные развилки, взаимоисключающие миссии, NPC, которые тупо смотрят в пространство, пока игрок не обратится к ним по имени.

Единственное замечание: в хорошей игре при переходе между локациями игрок не должен испытывать такого чувства дезориентации. А Джуд Лоу тратит драгоценные минуты игрового времени, чтобы просто понять, где он находится! Хотя это можно списать на недостатки бета-версии.

Вообще, с профессиональной точки зрения фильм Кроненберга поднимает ряд интересных вопросов. На что похожа выставка видеоигр в мире «Экзистенции»? Есть ли у разработчика и издателя Antenna Research конкуренты помимо Cortical Systematics и какова их пользовательская база в Японии? Дает ли Аллегра Геллер онлайновые интервью?

В финале, сделанном в лучших кроненберговских традициях, «Экзистенция» оказывается чудовищной шуткой, розыгрышем, отсылкой к куда более странным мирам и концепциям, нежели просто фабрикой по производству консолей из органов амфибий-мутантов. Между тремя реальностями, запечатленными в фильме, и нашей, зрительской, лежит неизвестное число непоказанных измерений. Игра будет продолжаться вечно; цепочка жутких с виду игровых платформ, дизайн которых упрощается от мира к миру, вполне может оборваться на Wii.

Благодаря поцелую Флинна и Йори «Трон» смело можно ставить на одну полку с «Касабланкой» и «Унесенными ветром».

Где-то демонически смеется молодой Дуглас Коупленд...

Телепортация Кевина Флинна в виртуальность — самый слабый сюжетный момент «Трона». Чувствуя это, режиссер использует совершенно потрясающие ракурсы.

Собственно Трон в «Троне» — персонаж совершенно лишний. Но в этом костюме до сих пор ходят на Хэллоуины.

Метод создания анимации в «Троне» вышел таким дорогостоящим, что не использовался потом ни в одном фильме.

Трон (Tron)

Режиссер: Стивен Лисбергер
Год выхода: 1982
В ролях: Джефф Бриджес, Брюс Бокслайтнер, Синди Морган
Бюджет: $17 млн

Как и «Экзистенция», «Трон» — фильм о вымышленной видеоигре, герои которой мучаются внеигровыми вопросами.

Когда Кроненберг снимал свое кино, уже почти наступили двухтысячные и можно было серьезно говорить о взаимопроникновении игр и реальности. Мультипликатор Стивен Лисбергер работал над «Троном» в равноудаленной точке параболы — в начале восьмидесятых. Под словом «компьютер» тогда подразумевалась ЭВМ, а видеоигры были сплошь аркадами. Даже самые свежие блокбастеры — Pac-Man, Battlezone, Donkey Kong — не так уж далеко ушли от Pong в графическом отношении, игры казались чем-то шумным, ярким, завлекательным, но бесконечно далеким от реального мира.

Виртуальную реальность «Трона» снимали по экспериментальной технологии: сначала обрисовывали живых актеров (ротоскопирование), потом через полученные изображения пропускали свет, чтобы создать эффект светящихся контуров и опалесцирующих микросхем на костюмах. Декорации и модельки были созданы с применением самой настоящей компьютерной графики и напоминают каркасное 3D той же Battlezone. Да, этот мир при всем желании не перепутаешь с нашим!

Но как переместить Кевина Флинна (Джефф Бриджес), главного героя фильма и несправедливо обиженного игрового разработчика, в компьютерную игру? Кроненберг, недолго думая, заставил бы Флинна воткнуть себе в позвоночник провод от Atari 2600 или Intellivision (бр-р-р!); Лисбергер сюжетную задачку решить не смог. В результате Флинн случайно садится в кресло в тестовой лаборатории корпорации ENCOM, на которое случайно был направлен только что изобретенный излучатель, который случайно умеет конвертировать физические объекты в виртуальные. Совпадение маловероятное даже по меркам полнометражного фильма, сделанного на деньги компании «Уолт Дисней»...

В кинопрологе «Трона» есть любопытные моменты — сцена с работающими на ENCOM программистами на добрый десяток лет предвосхищает творчество Дугласа Коупленда — но в целом заметно, что и режиссеру, и всем остальным хотелось от «нормального» кино по правилам как можно скорее отделаться.

«Трон» — это мультфильм, девяносто минут экспериментальных спецэффектов без перерывов на реальность. Сюжет крайне упрощенный, скопированный с исторических кинокартин из жизни гладиаторов (вместо колесниц — световые мотоциклы, вместо христиан — программы, верящие в юзеров, вместо тог — тоги). Тут все дело в исполнении: надо принять и полюбить этот странный, непривычный мир, где сияют и мерцают самые неожиданные объекты.

У Флинна с программами выстраиваются действительно трогательные взаимоотношения — их не портит даже появление назойливого диснеевского бита-спутника. Весь эпизод с гладиаторскими играми по динамике и напряжению вполне может поспорить с атакой на «Звезду смерти» из вышедших пятью годами ранее «Звездных войн». Ну а сцена, в которой Флинн целует программу Йори на фоне энергетического луча, — это настоящая, без скидок, классика мирового кино наравне с лучшими достижениями Феллини, Куросавы и Вима Вендерса.

В The Wizard была впервые (до официального релиза) показана Super Mario Bros. 3, одна из лучших аркадных игр в истории человечества. И как она там показана!

Поскольку на NES не поддерживалось аналоговое управление, управлять играми с перчатки было практически невозможно. The Power Glove покупали исключительно ради того, чтобы походить на Лукаса.

Для американца 26-32 лет «Волшебник» — все равно что для нас «Приключения Электроника». Только с видеоиграми.

Местами The Wizard очень похож на фильм «Цвет денег», только с инъекцией видеоигр.

Волшебник (The Wizard)

Режиссер: Тодд Холлэнд
Год выхода: 1989
В ролях: Люк Эдвардс, Фред Сэведж, Дженни Льюис, Кристиан Слэйтер

В России кино со странным названием «Волшебник» или «Кудесник» (или, того хлеще, «Герои джойстика», если перевод осуществлялся с европейской версии) неизвестно практически никому: для русского человека это слепое пятно, мертвая зона культурных референций. Мы тоже играли в Super Mario Bros. 3, но нам не понять, почему каждый американский гик знает, где найти warp whistle на уровне 1-3.

Даже если посмотреть «Волшебника» сейчас, это не исправит ситуации: вы увидите странноватый гибрид рекламного ролика, дорожного фильма и сентиментальной мелодрамы про умственно неполноценных ребятишек. Можно только догадываться, как The Wizard действовал на аудиторию в 1989-м, когда над империей Nintendo ярко светило солнце, все читали журнал Nintendo Power и неуклюжий контроллер под названием The Power Glove был популярнее перчатки Фредди Крюгера.

Итак, троица ребятишек — Хэйли, Кори и младший брат Кори, аутист Джимми, — едет из Юты в Калифорнию (цель путешествия остается загадкой до самого конца фильма). По дороге выясняется, что Джимми — гениальный игрок в видеоигры (идея ненавязчиво позаимствована сценаристом из известной песни The Who про слепоглухонемого мальчика Томми), так что компания решает принять участие в проходящем в Лос-Анджелесе игровом конкурсе, а деньги поделить. «Волшебнику» далеко до таких шедевров дорожного кино, как «Перекресток» Уолтера Хилла или «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар» Кевина Смита, но вся атрибутика жанра присутствует: байкеры, дальнобойщики, рок-музыка, очень недурно снятые американские пейзажи. Герои не совсем честно зарабатывают средства к существованию (в данном случае — играют в аркады на деньги), за что их неминуемо должны хотя бы раз побить. Средний возраст персонажей «Волшебника» — шесть лет, но динамика отношений между Хэйли и Кори примерно та же, что и в фильмах про мальчиков и девочек более старшего возраста.

Фильм вышел бы совершенно стандартный, если бы не реклама Nintendo, за которую The Wizard до сих пор нежно любят дети восьмидесятых. В «Волшебнике» показаны специальные аркадные аппараты с набором игр для домашней NES: Double Dragon, Ninja Gaiden, Contra, первые Teenage Mutant Ninja Turtles и тому подобные. Саму консоль Nintendo таскают с собой второстепенные персонажи вроде папы Кори, подключая ее ко всем встречным телевизорам. Отрицательный герой Лукас — первый прогеймер в истории кинематографа — хвастается аксессуарами и картриджами, а турнир в конце фильма больше всего похож на смесь боев без правил с апокалиптическим громовым куполом из «Безумного Макса — 3». Только для детей и с воздушными шариками...

В целом «Волшебник» совсем не такое плохое кино, как можно заключить по высказываниям критиков (а они не сильно жаловали ленту, и оценки едва поднимались выше 35%). Больше всего фильм подводят внезапные перепады тональности — за детей переживаешь, когда не нужно, комедия не всегда получается, а жизнерадостная реклама смотрится нелепо в этой печальной, в общем-то, истории.

■■■

В 2009 году никому уже не надо объяснять, что такое видеоигра и что происходит во внутренностях компьютера, и реклама осуществляется не через полнометражные фильмы, а через сериалы типа South Park. Однако ж Гор Вербински купил права на экранизацию журнальной статьи про любовный треугольник в Second Life; мелодрама про многопользовательскую ролевую — вполне себе портрет нашей с вами эпохи! А на июльской конференции ComicCon в Сан-Диего собравшимся гикам показывали первые пробы «Трона 2.0». Фильм думают выпускать в 2011 году, и очень интересно посмотреть, как изменилось отношение к видеоиграм со времен первой части. Кино про игры продолжается, как видеоигра Дэвида Кроненберга; что-то подсказывает, что мы с этой темой расстаемся ненадолго.

Десять фильмов,

герои которых злоупотребляют видеоиграми

Видеоигры в кино мелькают часто: мы замечаем их на заднем плане во время большой драки в ночном клубе, в них играет толстый гик — друг героя... Но сколько вы знаете фильмов, центральные персонажи которых тратят время на игры, вместо того чтобы участвовать в сюжете?

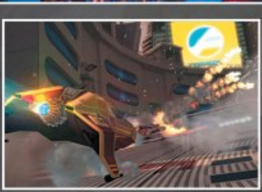
«В поисках Эми» (1997). Джои Лорен Адамс не дает Бену Аффлеку и Джейсону Ли спокойно поиграть в хоккей.

NHL 98 на SEGA Genesis. Кевин Смит — большой поклонник хоккеев Electronic Arts, а SEGA — один из спонсоров его фильмов.

«Звездные войны» (1977). Чубакка и C-3PO расслабляются за более или менее виртуальными шахматами.

Увы, у выпущенных в 1993 году Star Wars Chess правила и доска самые обычные.

«Хакеры» (1995). Стоит Джонни Ли Миллеру и Анджелине Джоли взглянуть на таблицу рекордов, как они становятся лютыми врагами.



Рабочий прототип Wipeout на сервере Silicon Graphics, использовавшийся сотрудниками Psygnosis для отработки трасс и механики. До PlayStation игра дошла в сильно урезанном виде.

«Кровавый спорт» (1987). Жан-Клод Ван Дамм и Дональд Гибб выясняют отношения в файтинге.

Аркадная версия Karate Champ, одного из первых в мире файтингов. Разработчики (Technos Japan) позднее сделают Double Dragon.

«Военные игры» (1983). В этом фильме Мэттью Бродерик играет не только в глобальную термоядерную войну.

Galaga на игровом автомате Namco. Чтобы подготовиться к съемкам, Бродерик два месяца тренировался дома на предоставленном студией аппарате.

«Назад в будущее — 2» (1989). Марти Макфлай безуспешно пытается покрасоваться перед детьми будущего со световым пистолетом.

Аркадную версию Wild Gunman с улучшенной графикой специально изготовили для фильма. В действительности игра существовала только на NES и псевдоавтоматах Play Choice-10.

«Терминатор-2: Судный день» (1991). Джон Коннор, будущий спаситель человечества, не торопится его спасать.

After Burner на аркадном кабинете SEGA.

«Рассвет мертвецов» (1978). Герои ищут, чем занять себя на просторах очищенного от зомби молла.

F-1, Sprint 2, Gun Fight и другие аркады семидесятых.

«Дедлайн» (2004). Сценарист пытается выиграть кубок Стэнли, вместо того чтобы сдавать просроченный текст.

NHL 2005 — в фильме Павла Руминова все предельно аутентично.

«Зомби по имени Шон» (2004). Лучший друг Шона умер и превратился в зомби, но консольному FPS это не помеха.

TimeSplitters 2 на PlayStation 2, популярный в 2002-2004 годах шутер британской (ну разумеется!) компании Free Radical Design.

World Wide Wait

Текст: Алена Ермилова ● Фотографии: Internet Cafes of the World (flickr.com/groups/internetcafesoftheworld)

Гараж, кондитерский магазин, привокзальная камера хранения, пункт проката велосипедов и пляжных зонтиков, сувенирная лавка и переулки Виа Долороза — интернет-кафе и компьютерные клубы найдутся везде. Во многих местах скорость связи и время работы оставляют желать лучшего, однако выйти в свет, кажется, можно решительно отовсюду — благодаря фотографам из Flickr-сообщества **Internet Cafes of the World** мы знаем, что коннект есть и в Сирии, и в Индии, и в Кении, и на Байкале.

Уагадугу, Буркина Фасо

© blmurch

Кэмбридж, Великобритания

© GeoBlogs

Париж, Франция

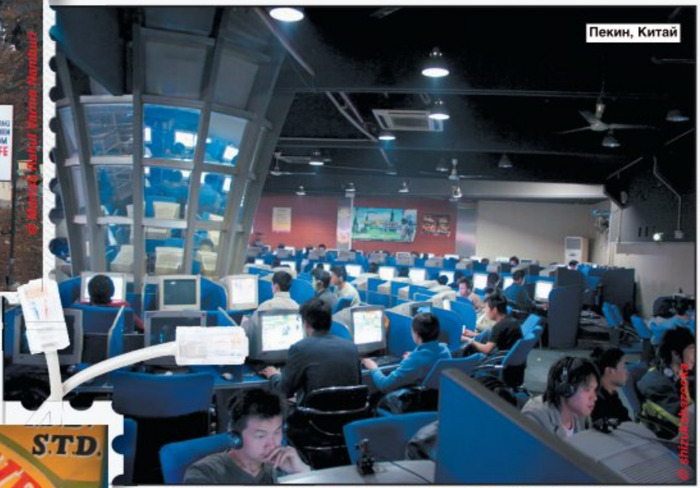
© Airchild

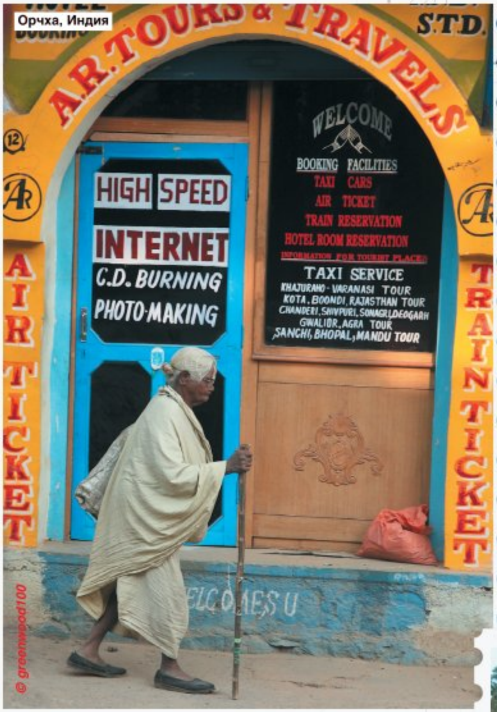
Йоханнесбург, ЮАР

Остров Ольхон на Байкале, Россия

© pirateparrot

Штат Сикким, Индия


Пекин, Китай



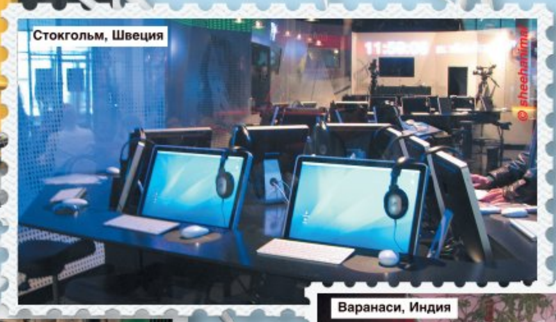
Орчха, Индия

Вальпараисо, Чили

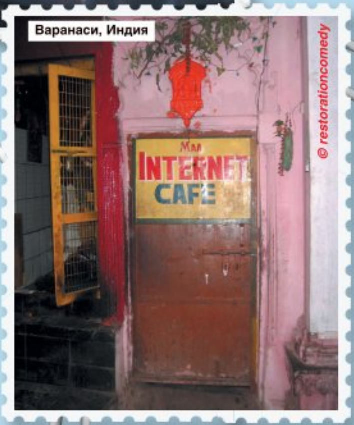
Дели, Индия

Гавайи, США

Дублин, Ирландия


Стокгольм, Швеция

Иерусалим, Израиль



Варанаси, Индия

Токио, Япония

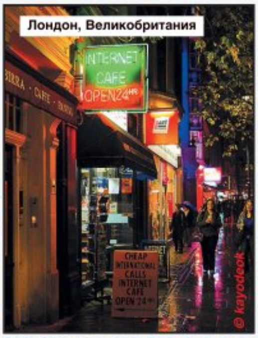
Провинциальный центр Варзазат, Марокко

Дамаск, Сирия

Банжул, Гамбия

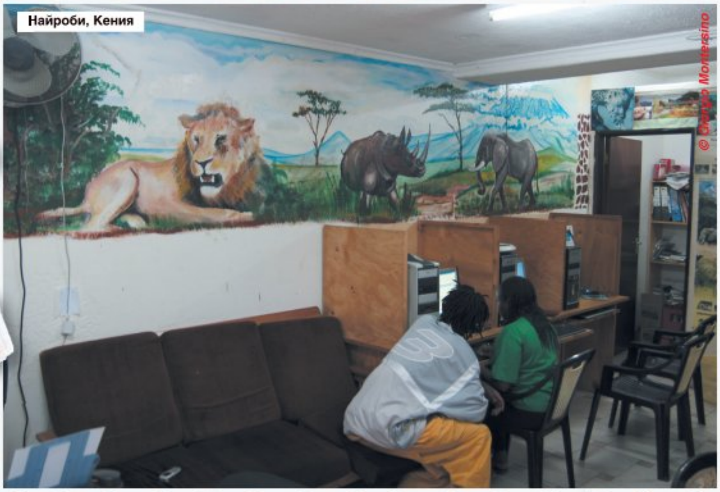
Нью-Йорк, США

Архипелаг Занзибар, Танзания

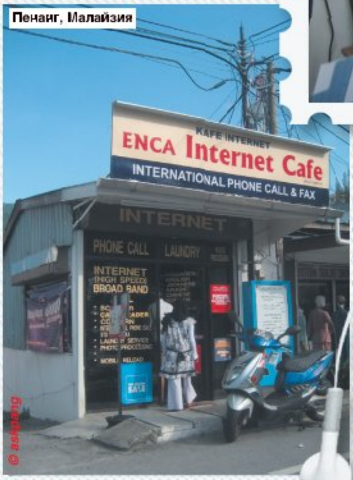


Лондон, Великобритания

© kayodeok


Найроби, Кения

© Giorgio Montersino



Пенанг, Малайзия

Покхара, Непал

© anita.niza

ИГРЫ ТРУДНЫХ ЖАНРОВ

Сергей Климов
Генеральный продюсер
Snowball Studios

Автора!

Сергей Климов — генеральный продюсер московской **Snowball Studios**. Играми занимается 13 лет, за это время успел издать в России более 150 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать (**«Pike: Операция «Громовержец»**), другую — разработать и заморозить (**«Всеслав»**).

Кроме выпуска проходных проектов вроде **«Отчаянных домохозяек»** и **«Хроник Нарнии»**, Сергей и его команда успели отличиться образцово-показательной локализацией **«Готики»**, переводом необъятного ролевика **Mass Effect** (впервые привлекли для дубляжа почти 180 актеров) и продюсированием серии **«Пенумбра»**.

Любит выпить виски в хорошей компании, обожает участвовать в гонках по полигону на своей ярко-синей Audi TT и жить не может без настоящего зеленого чая Gyokuro, который ему ежемесячно присылают коллеги из Японии.

На десятом году своей работы в издательском бизнесе я понял, что бывают трудные жанры. Например, культовые проекты культовых разработчиков, квесты, а также игры с серьезным сюжетом. Сначала покупка игр была предсказуемым и приятным занятием: раз — и **«Готика»** нашлась, два — и серия **Delta Force** нарисовалась. Однако теперь я знаю, что некоторые игры бывает невозможно ни оценить, ни продать, особенно за пределами России, а слова «вся пресса просто в восторге» стоит понимать скорее как «кроме прессы, игра никому не нужна».

Для игроков и большинства разработчиков разделение проектов на «трудные» и «не очень» не слишком очевидно. Но издатель оказывается последним в цепочке «идея — продукт — деньги», а потому знает про непродаваемые игры не понаслышке. Для игроков хорошая игра — это игра интересная, красивая, необычная... да что там, причин для любви масса. Для издателя хорошая игра — это, во-первых, игра предсказуемого качества, во-вторых — прибыльная. А красота или оригинальность задумки к предсказуемости и прибыльности отношение если и имеют, то очень отдаленное.

Истории коммерческого успеха («боевой вертолет» **Comanche 4** от **Novalogic**, в России продано более 200 тыс. копий) отличаются от историй провала («боевой космолет» **Tachyon: The Fringe** от **Novalogic**, в России продано менее 20 тыс. копий) только одним — количеством заработанных денег. При этом уровень исполнения, бюджеты и оценки прессы у обоих проектов на одинаково высоком уровне. Просто чем труднее жанр проекта, тем выше вероятность, что денег в конце издательской цепочки будет мало.

Сколько раз я читал на форумах: «Ну почему же ни одна свинья до сих пор не сделала игру про Великую Октябрьскую революцию?!» Ответ один: жанр трудный, а потому финансировать не готовы ни свинья, ни издатель, ни свинья напополам с издателем. Сколько раз я слышал от игроков обвинения: «Ну кто, кто, КТО придумал делать ТАКУЮ дрянь, как ЭТО вообще родилось?!» Ответ надо искать там же: такой дрянной проект почти всегда прост и предсказуем, а значит, игроки будут покупать, даже если на обложке крупными буквами написано: «Осторожно, 100% трэш!»

Игровой рынок — механизм саморегулируемый, до локализации и издания даже в России доходят только те проекты, чьему рождению поспособствовал прогнозируемый спрос. Например, и **LADA Racing Club**, и **Need for Russia** (два признанных трэш-проекта в жанре гонок) были запущены одним и тем же издателем, и это, конечно же, не совпадение. Это трезвый расчет. Не было бы спроса — не было бы и предложения.

Небольшое упражнение: постарайтесь вспомнить, давно ли вы видели хотя бы одну игру про подводный мир. А знаете, почему с определенного момента эти игры с рынка как волной смыло? Потому что за последние полтора десятка лет с треском провалилось несколько проектов в этом жанре, включая замечательную **Archimedean Dynasty** от **Blue Byte**, и с тех пор ни один здравомыслящий издатель даже от полного отчаяния не будет связываться с этим жанром.

Спрашиваю коллег из чешского филиала **CD Projekt**: ребята, что у вас точно не продается, чтобы я и не предлагал? Отвечает Мартин, директор: у нас не продаются плохие игры и любого качества подводные симуляторы. Это такой закон чешского рынка, прогнозируемое на 100% фиаско.

Спрашиваю коллег из польского офиса «Сенеги»:

— Боевики любите?

— Любим, — говорит менеджер по маркетингу Томас. — Только, пожалуйста, не надо ничего про подводные миры, даже если это супербоевик от признанного разработчика.

И Мартин, и Томас начали работать в индустрии уже после того, как отшумела последняя волна подводного жанра, однако старшие коллеги их научили: если действие игры под водой — трогать нельзя, пойдет на дно.

Смерть подводных проектов — это, безусловно, минус. Вымер целый биологический вид. Туда же в последнее время катятся и игры в открытом космосе. **Wing Commander** был превосходной серией, я сам на-

Comanche 4 (вверху) и Tachyon: The Fringe (внизу). С точки зрения графики и геймплея разница минимальна, однако первый неплохо продался, а второй бесследно канул в Лету.

летал в боях с килрати не одну сотню часов, однако перезапуска серии в ближайшее время не ждите — в **Electronic Arts** не дураки сидят и риски трудных жанров прекрасно понимают.

С другой стороны, вымирает не только редкое и хорошее. Вымирает и откровенный хлам, очищая тем самым экологическую нишу для новых, приличных проектов. Я до сих пор помню детскую игру из Германии про убийство куриц, они еще весело так разлетались кровавыми клочьями. Как бы трудно ни было поверить в это на фоне непрекращающейся в последнее время волны трэша, этот куриный ужас так и не нашел себе российского издателя. Детские игры — жанр не просто трудный, он архитрудный, и то, что плохие детские игры не разойдутся даже даром, любому известно.

Классифицировать трудные жанры непросто. Чтобы понять, что проект определенной темы будет плохо продаваться, даже если вам его сделает лучшая в мире команда с самым большим в мире бюджетом, надо такой проект сначала профинансировать и завершить, а затем в лепешку расшибиться, пытаясь его продать. Давайте для наглядности поговорим о такой издательской страшилке, как культовые проекты культовых разработчиков.

Культовые проекты культовых разработчиков

Когда я брожу по игровым форумам, характеристика «культовый проект» обычно вызывает у меня азарт: быть может, я пропустил что-то интересное и надо срочно восполнять пробелы в образовании? Так, например, несколько лет назад я набрел на выпущенную ограниченным тиражом игру **Spellcross** — культовую пошаговую стратегию небольшой студии **Cauldron**, независимого разработчика из Словакии. Уверен, что большинство из вас никогда не слышало не только про этот проект, но и про сам факт существования в Словакии хоть какой-то игровой индустрии.

А между тем напрасно. Это классика жанра, там умопомрачительный баланс закупки новой техники и инвестиций в исследования, отряды и армия отлично

Из жизни издателя, апрель 2008-го

— И вот тут он понимает, что на самом деле ему перенесли сознание, перенесли личность, и что его действительно хотели убить, и даже убили, а потом пересадили в другого человека, в его убийцу, и он сейчас должен понять, что же ему делать с этим секретным орденом. Только, конечно, все совсем не так очевидно, потому что...

Последние полчаса мы со старшим продюсером студии **Snowberry** (**Penumbra**) сидели в холле гостиницы «Космос» и слушали разработчика одной российской студии. Нам было уже оченьочень плохо, но никто из присутствующих этого не замечал, и карусель про перенос сознания и поиск каких-то невероятных тайн продолжала крутиться все с той же умопомрачительной скоростью.

Речь шла о ролевой игре, действие которой разворачивалось в средневековой Европе. Больше мы ничего так и не поняли — у разработчика не было ни эскизов, ни прототипа, но зато был дизайнер с горящими глазами, и все это время он очень вольно пересказывал одну невероятно запутанную историю. История его явно увлекала, и внутренний голос подсказывал, что даже если студия не завершит игру, то, по крайней мере, сама команда с удовольствием проведет два года в попытках построить свой собственный, пусть и немного странный, игровой мир. Что до нас — любая попытка представить, как преподнести этот проект нашим сопродюсерам в Стокгольме, вызывала мучительный приступ головной боли, и мы все ждали удобного случая откланяться.

Дизайнер был молод и еще не понимал, что выбрал один из самых трудных жанров — ролевую игру, где помимо сюжета крайне важна качественная реализация сложной системы.

Хорошо, когда студия может потратить два года и полмиллиона долларов на разработку рабочей версии, после чего уже не нужны никакие слова, достаточно лишь забросить игру на ftp и позволить издателю самому поиграть и придумать, как лучше всего представлять подобный проект публике. А вот если собственных средств нет, так же как нет и уже завершенных проектов в жанре, то начинаются адские муки как для разработчика («Они что, все тупые? Почему они так на меня смотрят?»), так и для издателя («Эй, вы кого к нам в гости привели? Он с кем сейчас разговаривал?»).

управляются, есть принцип укрепления неподвижных отрядов, а зона видимости зависит от высоты наблюдателя. Именно эту игру я с чистой совестью и большим уважением называю «культовая» (забегая вперед, скажу, что вторая причина культовости **Spellcross** — абсолютный коммерческий провал: игра вышла только в двух странах и у нее не было не только продолжения, но даже локализации на европейские языки).

Когда я говорю прессе фразу «культовый разработчик», журналисты, как правило, радуются: «культовый» — это явно кто-то, у кого есть сформировавшееся мнение, кто-то, кто не будет отвечать на вопросы фразой «наверное, лучше дождаться реакции публики». Знаете, культовый разработчик никого не ждет и никого не слушает, он творит, а в перерывах курит и ругается матом. Хорошо это или плохо, зависит от конкретного разработчика, однако журналисты все равно в восторге, так как эмоциональный собеседник — залог хорошего интервью. Пока пиар-менеджеры «**Атари**» косноязычно объясняют какие-то мистические причины очередных финансовых потерь, Брэд Уордел из **Stardock** (**Galactic Civilizations**), не стесняясь, говорит: идиоты не захотели делать **Master of Magic 2**, а вместо этого профинансировали массу посредственных игр для консолей. В первом случае имеем политику, во втором — позицию.

Андрей Кузьмин, дизайнер сумасшедших, непонятных и незабываемых «**Вангеров**», — культовый разработчик. С ним познавательно общаться, нравится вам или не нравится его подход к играм. Пьер Гийод, автор старых добрых «**Гоблинов**», — еще один культовый персонаж нашей индустрии. Он уже двадцать лет как рисует комиксы и создает неповторимых персонажей. Как говорит сидящий в холодильнике стаканчик йогурта с одной из карикатур Пьера, «я еще не знаю, что меня ждет, но уже чувствую, что это будет нечто интересное». С Пьером не соскучишься!

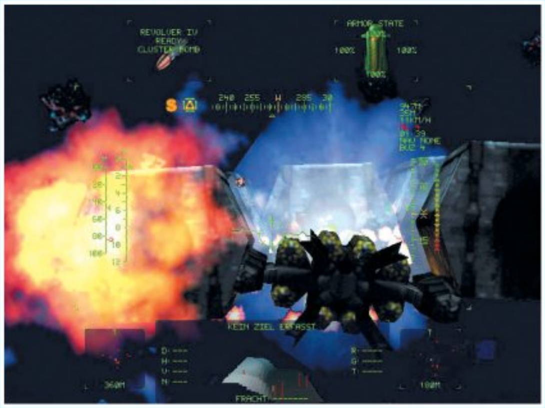
Однако фраза «а сейчас мы вам покажем культовый проект культового разработчика», произнесенная на деловой встрече с игровым издателем, означает только одно: сейчас вам будут пытаться втридорога впарить какую-то оригинальную муть. Как однажды сказал мой испанский партнер в ответ на предложение профинансировать экспериментальный проект российского разработчика, «пресса про игры пишет, но сама их не покупает; продай мне лучше гонки — они попроще и подешевле». Испанец оказался стреляным воробьем, и он был прав: чтобы не вылететь в трубу, от экспериментов лучше держаться подальше.

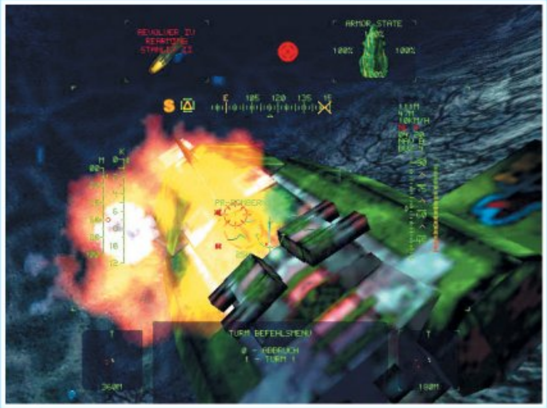
Про культовые проекты знают самые активные игроки, но не знает дядя Вася, зашедший в магазин, чтобы взять «что-нить прикольное погамать». Культовых разработчиков любят журналисты, но не любят менеджеры по закупкам, на чьих полках пылятся интересные по идеям, но провальные по продажам **Republic: The Revolution** и **Darwinia**. Большая удача для любого издателя — подписать простой и очевидно коммерческий проект культового разработчика: это и хорошая пресса, и прогнозируемый спрос. А вот *культовый* проект культового разработчика — это уже разновидность очень медленного и очень дорогого самоубийства.

Вам понравился трейлер **Mirror's Edge** — проекта, на который **Electronic Arts** ссылается как на пример своих смелых действий по развитию новых серий? Не так давно были обнародованы результаты продаж. Они сильно ниже даже ожиданий самого издателя. Развитие серии если и будет, то явно в сторону «в это можно играть», чем «про это интересно читать».

Вы любите созданного Якубом Дворски «**Самороста**»? Мы тоже его обожаем, но в таблице наших проектов, выпущенных в России в 2008 году, эта замечательная культовая игра по количеству проданных копий занимает последнюю строчку (изданием мы очень даже гордимся, однако Якуб при этом ездит на электричке, а не на спортивной BMW, как директор коммерческого «**Нивала**» Сергей Орловский).

Вы до сих пор вспоминаете необычайно красивый и оригинальный **Paraworld** от студии **SEK**? С финансовой точки зрения проект умер еще до выхода (в части стран его просто отказались издавать), и разработчик вскоре закрылся. А разработчик-то был прекрасный, со способ-





Две замечательные игры, безжалостно проглоченные рынком, — Archimedean Dynasty (вверху) и Wing Commander (внизу).

ностями к творчеству, главного дизайнера Томаса я вообще считаю одним из самых талантливых людей в нашей индустрии. Его предыдущим проектом была веселая и хорошо принятая прессой игра «**Гномы**» (**Wiggles**). После издания которой, если кто не в курсе, обанкротился профинансировавший ее издатель **Innonics**.

Вот такие дела творятся с культовыми проектами культовых разработчиков. Вы все еще удивлены, почему издатели от них шарахаются как черт от ладана?

Шрифт для слепых

Оставив в покое оригинальные идеи и приключения, давайте посмотрим на другие проекты, которые снятся издателям в кошмарных снах.

Во-первых, это игры по местным (если не сказать местечковым) фильмам, книгам и прочим известным только узкому кругу лиц произведениям. Какие ассоциации у вас вызывает название **WB5**? А это, между прочим, немецкая игра с неплохими (у себя на родине) рейтингами. И кто-то в Германии ее очень даже ждал!

А как насчет рисованного квеста «**Пацаны не плачут**», проекта из Польши? Сколько мы ни смотрели на игру, так и не поняли, зачем это делать и кому оно нужно. Вероятно, польские издатели испытывают подобные ощущения, изучая так хорошо знакомого нам «**Петьку и Василия Иваныча**» от «**Буки**», не говоря уже о новом шедевре — «**Буратилле**». В чем прелесть этой игры, без российского паспорта не разберешься.

Сильная зависимость от локальной темы ограничивает потенциал не только бюджетных проектов, трудно разработчикам любого уровня. «**Санитары подземелий**» оказались успешной игрой что по продажам, что по отзывам игроков. Однако — исключительно российской игрой, ибо восприятие проекта сильно зависит от культурного контекста. Игру можно перевести, но в отрыве от российского рынка она потеряет систему координат. Я до сих пор помню квадратные глаза шведского издателя, прочитавшего рекламный буклет под заголовком «New Project — Dungeon Cleaners» (это был почти буквальный пе-

Отличные примеры «местечковых» игр — немецкая (Carcassonne), русская («Санитары подземелий»), венгерская (For Liberty!) и словацкая (Spellcross) разновидности.

ревод названия: dungeon — подземелье, cleaners — уборщики). Швед не понял ни смысла названия, ни сюжета, ни сильных сторон проекта.

Пример из другого жанра — феноменально популярная в Германии стратегия **Carcassonne**, хорошо знакомая тем европейцам, которые играли в настольную версию. За пределами Германии и Франции версия для PC продана мизерными тиражами, так как без традиций настольных игр проект воспринимается как неплохая, но простоватая стратегия со странностями. А такие вещи в магазинах не продаются.

Или вот, что вы скажете про игру «**Малыш прыгает на лыжах**»? Чтобы ее понять, надо знать, что Малыш — это не друг Карлсона, а фамилия польского спортсмена. А чтобы ее полюбить, надо быть поляком, ибо прыжки на лыжах — это один из немногих видов спорта, в котором Польша показала хороший результат на зимних Олимпийских играх. Знаете, самые успешные по продажам в Польше игры — «**Ведьмак**» и пятые «**Герои меча и магии**». Так вот, «Малыша» было продано больше, чем «Ведьмака» и «Героев», вместе взятых.

Наконец, можно вспомнить и про хорошо известную в Венгрии игру **For Liberty!** Это военная стратегия, в которой восстановлены события хорошо знакомой (венграм) войны за освобождение чего-то от кого-то; дело происходит в известном венграм историческом периоде на знакомой венграм территории (простите, но венгерскую историю я в школе изучал по диагонали). Не спрашивайте меня, о чем конкретно идет речь, проект я видел мельком, для меня такая игра — вещь настолько же экзотическая, как для венгров — игра про русско-финскую войну, надолго в голове не задерживается. И тем не менее на родине проект прекрасно принят! В России бы ее купили только отъявленные фанаты исторических варгеймов.

Второй вид ночных кошмаров — это игры по фильмам. Не в плане качества конечного продукта (этот вопрос я даже не хочу поднимать, тема отдельного разговора), а в плане предсказуемости. Разница между проек-

Из жизни издателя, апрель 2008-го

— Гонки я решил не делать, у нас получше есть идея. Короче, это будет путешествие через космос со стрельбой по кораблям, и чем больше ты подстрелил, тем больше очков, а чем больше очков, тем больше ты знаешь букв, а буквы нужны для разгадывания загадок, и чем больше ты разгадал, тем дальше ты можешь прыгнуть в подпространстве...

Оказавшись по делам в Лондоне и имея на руках совершенно свободную субботу, я купил билет на поезд и отправился пообедать с Марком — нашим партнером-разработчиком, работающим из дома в небольшом городке на самом севере Англии. Чем больше я слушал Марка, тем больше я понимал, за что его так обожает игровая пресса и так не любит наш отдел развития бизнеса: чем гениальнее были его идеи, тем труднее их было продавать.

Предыдущий проект этой студии, который можно кратко описать как аркаду с ролевыми элементами, осложненную элементами стратегии и приключения, был любимцем для наших техников, проклятием для редакторов и крепким орешком для отдела продвижения. Техники были в восторге, так как игра была увлекательной, оригинальной и даже при беглом тестировании доставляла массу удовольствия. Редакторы стонали, потому что на ранней стадии локализации было принято решение сделать для оригинальной игры оригинальную адаптацию на русский язык.

На деле все оказалось труднее, чем виделось. Команда запуталась и закопалась, что в результате привело к выпуску русской версии, про которую мы теперь говорим «необычная» (это чтобы не сказать «идиотская»). Отдел продвижения же впал в ступор, пытаясь объяснить отделу продаж, что похожая на аркаду ролевая игра может иметь нормальный сюжет и персонажи действительно влияют на прохождение.

Работа студии, по Марку, должна выглядеть так: «Хорошо высыпаться, гулять с собакой и делать оригинальные игры, которые нам самим нравятся». Оригинальные игры — это хорошо, я первым готов подписать что-то новое и необычное (к примеру, в декабре мы издали «Самороста» от Якуба Дворски). Однако продажи у таких проектов ограниченны: чем оригинальней идея, тем сложнее ее донести до аудитории, и речь идет не столько даже об игроках, сколько о менеджерах по закупке, которые принимают решение брать (или, что чаще, не брать) такую оригинальную игру на прилавки.

Работая над своим проектом, Марк получит массу удовольствия — и еще сильнее укрепит репутацию лидера британских инди-разработчиков. Работая над проектом Марка, моя команда получит на руки массу сложных задач по позиционированию и продвижению — и еще лучше запомнит золотое правило издательского бизнеса: чем оригинальней проект, тем сложнее его продавать.

том, на который подписывается региональный издатель (например, мы), и проектом, который мы потом получаем для локализации и издания, обычно колоссальная.

Несколько лет назад я присутствовал на пресс-конференции под Манчестером, где разработчики из **Traveller's Tales** показывали издателям и прессе, в том числе и российской, игру по мотивам фильма «**Хроники Нарнии**». На вопрос журналиста из России, почему у них такой огромный и страшный шрифт («Это что, для слепых?»), продюсер студии ответил, что версия — предварительная и что в финальной версии все будет чикипуки (стандартный оборот британских разработчиков «it's going to be absolutely amazing» по-другому трудно перевести, но уровень доверия к обеим фразам — одинаковый). Угадайте, что мы издавали спустя полгода? Все правильно, страшную игру со шрифтами для слепых, где, видимо для пущего погружения в сказочный мир, весь первый уровень один персонаж, схватив другого, дубасил им по всякой мебели, выбивая монеты.

После того, как вас, издателя, пару раз так проведут, обещая отполированный шедевр по мотивам, а принося недоделанного инвалида, разработчикам и издателям проектов по кинокартинам верить вы перестаете автоматически.

Третий кошмарный сон — это игры, которые сильно завязаны на сюжет, особенно если команда разработчиков никогда раньше сюжетных игр не делала, но «очень, очень хочет попробовать». С сюжетными линиями у нашей индустрии вообще проблема, и редкий проект может похвастаться хорошими диалогами. Хорошие диалоги, кстати, одна из причин устойчиво хороших продаж **Divine Divinity** и **The Longest Journey**. Оба проекта стары как мир, но, так как вменяемой альтернативы нет, продолжают пользоваться спросом.

Одно время мы работали со студией **Rebelmind**, разработчиками из Варшавы. Ребята в свое время участвовали в создании «**Горького-17**» и имели в своем распоряжении неплохой движок, на котором сделали хорошую детскую игру «**Вокруг света**» и приятную action/RPG **Grom**. Как-то Кшиштоф, главный программист и директор студии, показал мне проект, который проще всего описать как «рубилово на космическом корабле». В прототипе можно было бегать по красивым уровням, подбирать оружие и валить монстров. Мы согласились финансировать его при условии, что графика станет еще лучше, а в игровой процесс органически вольется сильная сюжетная линия — с загадками, нелинейным прохождением и фантастической предысторией.

Через год мы получили версию с сильно улучшенной графикой... и с невероятно тупым текстом. Мы полностью переписали монологи и диалоги, приложили массу усилий, чтобы их хорошо озвучить, однако сюжет как был пришит к игре белыми нитками, так и остался. Игра вышла в России под названием «**Меркурий-18**», собрала минимум денег и канула в Лету. После этого студия Rebelmind сделала еще одну игру с кривым сюжетом и обанкротилась, а мы стали расценивать обещания молодых разработчиков «добавить нелинейную историю» исключительно как провокацию.

Вкл., выкл. и прикл.

Прошлой осенью я поехал в Прагу, чтобы согласовать с Якубом Дворски (директором и главным дизайнером «**Аманиты**») сроки подготовки русской версии «**Машинариума**». Посмотрев на проект и выпив пива, я решил показать Якубу кое-что из нашего собственного каталога и запустил четвертых «Гоблинов». «У, какой дизайн! — зацокал языком Якуб. — Ах, какие анимации!»

В нашей игре можно покакать

Заголовок, который вы только что прочитали, — это не шутка, мне так шведский разработчик ответил на вопрос о ключевых особенностях его новой игры для детей. Культурные особенности Швеции таковы, что в детских книгах и играх туалетная тема органично вплетается в сюжет, и ее умелая реализация вызывает восторг, а не удивление. На вопрос «а зачем?» шведы обычно отвечают, что, поскольку эта область весьма интересует их маленьких игроков в определенном возрасте, было бы странно проигнорировать ее во время разработки.

Лично мне больше всего запомнилась фраза из одной шведской игры про автомеханика, которую мы издавали пару лет назад. Отлучившись на скалистом берегу за экран, главный герой через некоторое время удовлетворенно крякал и сообщал: «Эх, как хорошо бывает пописать с камней прямо в море!»

Тот факт, что в отдельно взятой игре можно пописать (или даже покакать), на ее продажи повлияет несильно. Однако это хорошая иллюстрация культурных различий, которые проявляются в соседних странах и которые в конце концов определяют, продастся ли проект за границами домашнего рынка.

Или вот еще случай. Однажды я продавал детскую игру в Бельгию. Сначала партнер спросил меня про возраст целевой аудитории, а потом — про чат, который мы прикрутили к игре в качестве бонуса. Издатель наклонил голову, посмотрел под стол, в окно, на разложенные перед ним бумаги, слегка покраснел и спросил:

— Скажите, а что вы делаете с педофилами?

— С педофилами? — опешил я. — С какими такими, простите, педофилами?

— Ну, с теми, которые будут заходить в вашу игру и пытаться назначать встречи маленьким игрокам, — пояснил издатель. — Вы извините за такую прямоту, но у нас в стране это большая проблема, и без системы, которая будет отсекать попытки педофилов пообщаться в чате с игроками, мы проект выпустить не сможем. Давайте, может, чат совсем отключим, а?

Чат мы отключили и игру пристроили. Однако ощущение, что культурные различия рано или поздно подкинут нам задачу куда серьезней, у меня по-прежнему осталось.

Через час после того, как мы с Якубом расстались в приятном состоянии легкого опьянения, переходящего в довольство друг другом, Прагой, ее мостами и жизнью в целом, я стоял перед офисом Мартина, директора крупнейшего чешского игрового издательства, и прокручивал в голове заранее подготовленную демонстрацию все тех же «Гоблинов». Ему и его коллегам проект предстояло увидеть впервые, и я рассчитывал на исключительно теплый прием. Уж если игра понравилась Якубу, чего еще ждать от издателя? Только бурных аплодисментов!

Прием и правда оказался теплым — мы сидели в переговорной на зеленых креслах, лопали зеленый виноград и пили зеленый чай. Но при виде первых же скриншотов менеджер по маркетингу детских продуктов нахмурилась, прокашлялась и сказала, что игра явно сложна для семилетних, а потому проект ее отдел никак не интересует.

— Простите, мадам, но «Гоблины» ни разу не детская игра, — постарался исправить ситуацию я, — это ведь настоящее приключение...

— Приключения не продаются, — категорично заявил директор по продажам. — Мы недавно запускали **Sam & Max**, и он провалился с таким треском, что больше нам не надо. Не надо!

— Ну, вы знаете, если честно, то это не совсем приключение, это ближе к квесту, наверное, — тихонько вступилась за «Гоблинов» моя коллега, продюсер игры из **Snowberry**.

— Квесты? — поднял голову окончательно расстроенный Мартин. — Квестов мы не выпускаем с 2001 года. Квесты в Чехии — мертвый жанр. Покажите нам лучше боевичок или хоккейный менеджер, а лучше — игру про поезда. Поезда! Вот уж что продается так продается. Наши игроки обожают игры про поезда, и чем сложнее, тем лучше.

«Ладно, чешские черти, — думал я по дороге в аэропорт, — поезда вам, понимаешь, подавай, хоккея вам хочется. А вот, например, приключения хоккеистов на поезде, да с жесткими квестовыми элементами, — тоже откажетесь?»

Шанса проверить эту смелую теорию мне так и не представилось, однако буквально через две недели я получил возможность показать все тех же «Гоблинов» нашему немецкому партнеру из Берлина:

— А вот и наши «Гоблины», meine kleine Freunde (мои маленькие сокровища (нем.). — **Прим. «Игромании»**), — пропел я, запуская третий, самый отполированный на тот момент уровень.

— Ролики будут? — спросил мрачный и побритый налысо тип из отдела продвижения.

— Роликов нет, — отмахнулся я, — посмотрите лучше на то, как сейчас мы все вместе будем искать корону короля, проглоченную драконом.

— Если роликов нет, то игра не будет продаваться, — все тот же хмурый тип сказал как отрезал. — У каждого приключения должны быть хорошие ролики, это первое, на что смотрят игроки, принимая решение о покупке.

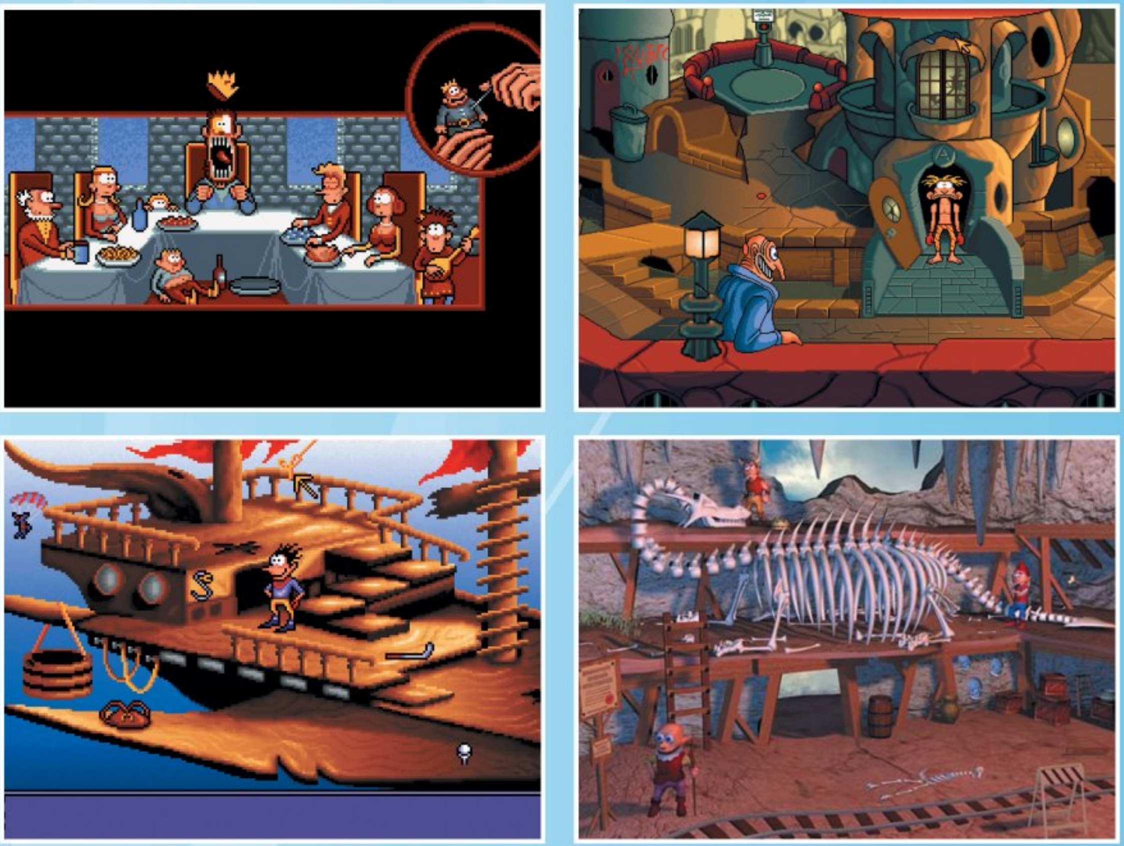
«Боже мой, — вздохнул я про себя, — вот и конец «Гоблинам» в рамках этой встречи».

Вскоре после Берлина я повез «Гоблинов» в Стокгольм и, чтобы не расстраиваться, сразу приготовился к худшему. Зал для совещаний был большим, холодным, без всяких излишеств. Ни плакатов на стенах, ни телевизора в углу, только стол, кресла, ручки и бумага. Директор крупнейшего шведского издательства внимательно посмотрел на меня поверх очков и сказал: «Выкладывайте!» И я запустил игру, позволив ему самому закончить один из первых уровней.

— Мой дорогой друг, у вас на руках — превосходный проект! — сказал директор. — Обещайте, нет, правда, я не шучу — обязательно мне обещайте, что, когда вы его выпустите, вы пришлете мне копию! Я буду рад тряхнуть стариной и потратить пару выходных на то, чтобы пройти все уровни.

— Ну что вы, о чем речь, — не понял юмора я, — конечно же, я вам пришлю сколько хотите коробок, ведь вы будете сами издавать «Гоблинов» в Скандинавии, так что проблемы с копиями я не вижу!

— Сергей, я должен вас расстроить, — поднял на меня глаза директор. — У вас прекрасная игра, но на нашем рынке она, к сожалению, не продастся. Я не



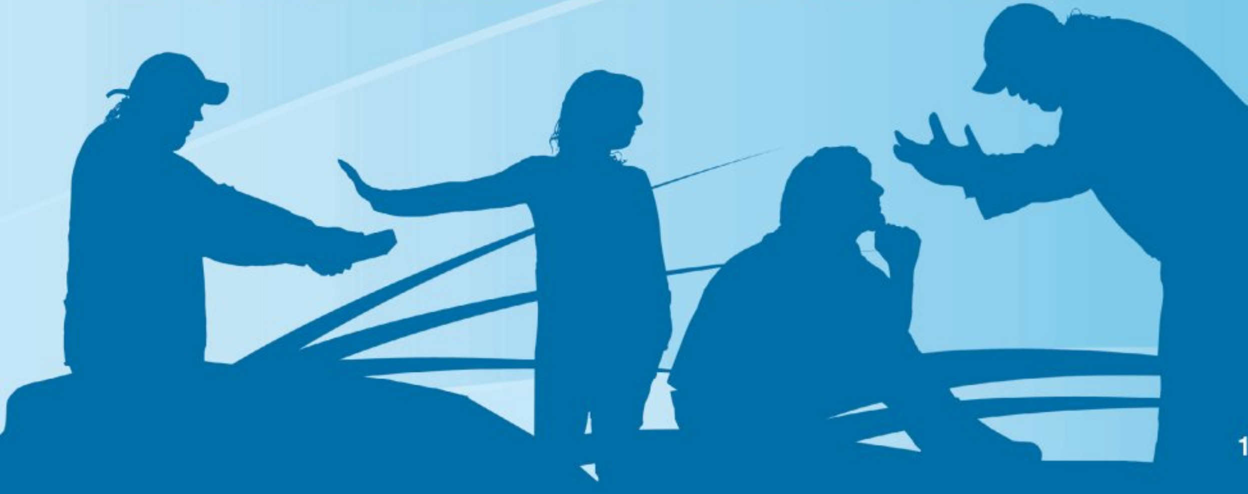
Французский квест «Гоблины» — шедевр игрового дизайна, только вот никому он не нужен.

могу вам объяснить почему, но из приключений у нас выходят только красивые, высокобюджетные проекты на известных движках. Да и те денег собирают мало. Если нет раскрученного движка, если нет миллионного бюджета, дело никак не выгорит. Так что согласиться на издание вашего проекта я никак не могу, нет, нет, нет. А копию поиграть вы мне все же пришлите.

Когда мне в Москву позвонили Пьер и Франсуа, дизайнер и французский продюсер «Гоблинов», первые пять минут я даже и не знал, что ответить про успех их проекта на международной арене. Ребята сделали хорошую игру, это факт. Игра для жанра чуть ли не идеальная, соответствует ожиданиям и продолжает традиции. Однако то, как сам жанр приключений и его коммерческие перспективы видят французы, разительным образом отличается от видения издателей чуть ли не в каждой европейской стране.

Одним подавай интерфейс для детей, другим — ролики, третьим — движок с мировым именем. Для одной территории игра слишком сложная, для другой — слишком короткая, для третьей — слишком неброская. Как ни крути, но приключение — трудный жанр, возможно, самый трудный из всей игровой палитры. Чем приключение лучше, тем оно уникальнее, а чем оно уникальнее, тем меньше шансов, что идея сохранит привлекательность при пересечении границы. «Гоблинов» каждый издатель видит по-разному, и удовлетворить ожидания каждого из них не под силу ни одному приключению в мире.

Та же судьба поджидает и «Машинариум», разработанный в Праге. Немцы его называют депрессивным, русские — добрым, а чехи — красивым. На те же грабли наступил и «**Сублюструм**», созданный одной из самых многообещающих российских студий — **Phantomery** из Питера. «Сублюструм» вообще показателен тем, что за одни и те же особенности российская пресса игру хвалит, а европейская ругает, и наоборот. Вот и разберись, что же разработчикам надо было делать, кого слушать? Лично у меня ответ один: приключение — это очень трудный жанр. ■



Две самые любимые игры поляков — «Пацаны не плачут» и «Малыш прыгает на лыжах».

Из жизни издателя, август 2008-го

— Послушайте, вот вы издаете игры от **Paradox**, правда? А ведь это дрянь, самая настоящая дрянь, вы только посмотрите! В «**Дне Победы**» ужасный микроменеджмент, в «**Европе**» графику рисовал однорукий дальтоник. А скорость! Какая у этих игр скорость! Могут они десять тысяч провинций одновременно выводить, как у меня в игре? Или вот «**Крестоносцы**», вы знаете, в чем фундаментальная проблема «Крестоносцев», почему в эту игру нельзя даже день нормально играть? Эти шведы, у них вот тут, в голове, не все запчасти на месте...

На дворе стоял август, дело было в Лейпциге, мы сидели на улице рядом с пожарным выходом из павильона, смотрели, как выбегают покурить поляки из команды «Ведьмака», щурились на солнце и знакомились с новым западноевропейским разработчиком. Способ знакомства он избрал необычный: еще ни слова не сказав о своих играх, разработчик вот уже десять минут поливал грязью проекты нашего приятеля Фредерика Вестера.

Если бы я смог назвать вам имя дизайнера и название команды этого разработчика, большинство пожали бы плечами и отмахнулись со словами: «А это вообще кто?» А между тем это известная в узких кругах студия. Они не без дури, но и не без таланта, имеют свое видение, игры (военно-исторические стратегии) завершают и выпускают, а значит, к цели идут осмысленно. Казалось бы, узкая ниша, конфликтная позиция участников, куда уж труднее? Но именно узость ниши вместе с маниакальностью разработчиков и фанатов и делает подобные проекты легкими к восприятию как издателями, так и рынком в целом.

И варгеймы, и глобальные стратегии имеют четкую жанровую систему ценностей — есть жесткие требования к достоверности, традиционные ожидания игроков модифицировать и развивать игровую модель, функциональность важнее визуального ряда. Проект предлагает новые возможности, поддерживает полную карту мира и при этом покрывает интересный или необычный период? Продано!

Осенью 2009 года мы будем издавать третью часть «**Дня Победы**» (**Hearts of Iron 3**). Я бы соврал, если бы сказал, что этот проект — игра для всех. Это игра для тех, кто разбирается в жанре и смотрит на список особенностей, а не на скриншоты. Мы продадим тысяч пятьдесят, вряд ли намного больше, но вряд ли и намного меньше. Если вам за 30 и вы обожаете раскатывать Нью-Йорк советскими танками, то особого выбора у вас нет: проект вы купите как раз из-за возможности создать альтернативный вариант истории.

Оценивать на стадии концепта приключения и ролевые игры сложно, долго и рискованно, для большинства разработчиков наобещать «невероятный сюжет», а сдать фуфел — плевое дело. А вот на оценку и подписание «Дня Победы» у нас ушло ровно пятнадцать минут, в течение которых мы читали концепт на трех страницах и цокали языками. Разработчик знает, что от него не ждут высадки на Марс, — и особо и не преувеличивает в описании. Издатель знает, что нишу не перепрыгнуть, — и просит ровно столько денег, сколько было бы справедливо предложить, зная все ограничения проекта с узким профилем. А мы спокойны, потому что, узнав про новую игру, менеджеры по закупкам скажут: «Историческая стратегия про войну? Дайте три штуки, у нас в городе ровно три заумных аспиранта, которые на такое поведутся».

Сергей Каленский

КИНО Ben X

- **Жанр:** уроки терпимости
- **Режиссер:** Ник Бальтазар
- **Сценарий:** Ник Бальтазар
- **В главных ролях:** Грег Тиммерманс, Лаура Верлинден, Маржик Пиной, Пол Гуссен, Титус де Вугдт
- **Сайт:** ***www.benx.be***

Бен (Грег Тиммерманс) — угловатый невротик старшего школьного возраста — подолгу стоит перед зеркалом и учится улыбаться, чтобы начать хоть немного нравиться окружающим. Улыбка выходит кривой — у Бена аутизм, он не понимает, зачем нужно растягивать мышцы лица и вообще как-то реагировать на людей. На уроках Бен вжимает голову в плечи и, словно гадкий утенок на скотном дворе, старается не отсвечивать. За это Бена шпыняет пара хулиганов-оболтусов со злыми лицами (обязательные герои любой подростковой драмы). Злодеи отбирают у Бена обеды, плюют в него жеваной бумагой, наконец, сдергивают штаны. Сверкнувшего ягодицами инвалида полкласса — хохочущие идиоты — успевают заснять на мобильники. Реабилитироваться поможет подруга, с которой Бен год прогуливался по онлайновой ролевой игре **ArchLord**. Девушка приедет в гости и окажется хорошенькой брюнеткой, что само по себе животворно, а потом скажет: «Созывай гильдию» — и поможет отомстить гопоте.

На игровых форумах «Бена Икса» часто советуют в качестве «фильма о некоторых из нас». Половина «Бена» действительно снята в игре ArchLord: показывают то тыгыдым-тыгыдым на конях, то рубилово с монстрами, то недвусмысленный трындеж персонажей («А потом мои пальцы рассказали ей обо всем...»). В «живых» сценах используют игровой интерфейс — когда Бену нужна, скажем, авторучка, в кадре появляется окошко инвентаря.

Если воспринимать «Бена» как хронику мучений игрока, послевкусие останется скверное. Масскульт в третий раз более-менее артикулированно признал существование онлайновых игр: сначала была серия «**Южного Парка**» о **World of Warcraft**, потом ситком «**Гильдия**»... Ну и все. На основе такой выборки можно сделать предположение о том, что думают о MMORPG люди из кинобизнеса. В «Южном парке» игроки — разъевшиеся идиоты, в «Гильдии» — одинокие неудачники... Наконец, в «Бене» это подергивающий глазом, очень несчастный и неизлечимо больной человек, для которого ArchLord — побег. Подписчики онлайновых игр — сплошь аутсайдеры, отщепенцы, затворники. Нам *это* пытаются сказать?

Ну разумеется нет. «Бен Икс» — это история о том, что тинейджерам зачастую не хватает совести и стыда, и находится эта история где-то между «Денискиными рассказами» Драгунского и драмой «Человек дождя». Строчку «Основано на реальных событиях» охотно расшифровывает режиссер Ник Бальтазар. В бельгийском городке Генте сверстники затравили 17-летнего парня с нарушением развития: дразнили, стучали по голове, и в итоге тот сбросился с парапета средневекового замка. Бальтазар взял сюжет в разработку, провел серию интервью с близкими и семьей покойного, сочинил полудокументальную новеллу, адаптировал ее для театра. Когда нарисовались продюсеры — снял по книге кино: молчаливое, тягучее и, как положено историям об одиночестве в маленьком городе, неторопливое. Для Бальтазара больной аутизмом — прежде всего богатый драматический материал, жертва жестокой, слепой и глупой толпы. Ну а онлайновая игра... Просто способ профинансировать работу съемочной группы. В ситуации, когда в рекламе заинтересованы десятки издателей, включить в сценарий онлайновую игру — вопрос режиссерской смекалки.

Резюме: справочник по политкорректности для школьников и студентов.

Оценка: ★★★★★

Ода глайду

3D API, КОТОРЫЙ ПОГУБИЛИ АМБИЦИИ

В свое время Glide выдавал отличную картинку, а главное — позволял добиться большего fps.

В середине 90-х существовало множество игр, которые программировались под **Glide**. Сейчас многие игроки даже не знают, что это такое: кто-то называет Glide движком программирования, кто-то считает, что это какая-то хитрая библиотека — аналог нынешних шейдеров. На самом же деле Glide — это не движок, а 3D API, то есть интерфейс программирования приложений. Если еще проще, то это такая программа, которая позволяет девелоперам не думать, на каких видеокартах будет работать их игра. Они просто отдают 3D API команду (например, «сделай источник света»), и API переводит ее на понятный каждой видеокарте язык.

Glide был одним из первых массовых 3D API. Году так в 1996-м все думали, что именно Glide станет законодателем мод и именно под него будут программировать все трехмерные игры. Не срослось. Проблемы было ровно две. Во-первых, Glide был заточен исключительно под акселераторы **3dfx Voodoo**. Во-вторых, это был закрытый API: чтобы работать с ним, компании вынуждены были платить довольно приличные деньги.

В результате пальма первенства постепенно перешла к открытым и бесплатным **OpenGL** и **Direct3D**, а уж когда в 2000 году **3dfx Interactive** обанкротилась и была с потрохами куплена **NVIDIA**, Glide окончательно канул в Лету.

Лего-го

КАК ИГРАТЬ В КОНСТРУКТОР ПРИ ПОМОЩИ 3D-РЕДАКТОРОВ

В видеоуроках по 3D-редакторам очень часто фигурируют различные модельки, очень похожие на те, что есть, например, в игре **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures**, состоящие из трехмерных кусочков конструктора «Лего». Извечный вопрос начинающих моделеров на форумах: «Как сделать что-то подобное?»

Легоподобных конструкторов (в виде плагинов, аддонов и даже самостоятельных утилит) существует довольно много. Но самый продвинутый (а заодно и самый популярный) из них — это плагин **Ego** для **3DS Max**, созданный Мартином Энтедом. Главная его особенность в том, что для создания лего-персонажей практически не нужно знать сам «Макс». Делается это приблизительно так. Запускаете трехмерный редактор, на панели инструментов заходите на вкладку **Create\Geometry**, выбираете пункт **Creative Tools**, там кликаете на кнопку **Object Type** и выбираете кнопочку **Ego**. Задаете в блоке **Ego Parameters** различные параметры очередного лего-элемента, жмете на **Ok**, и нужный блок появляется на экране: его можно вращать, масштабировать, стыковать с другими уже созданными блоками.

Настолько же красивые модельки создать в Ego не получится, придется чуть-чуть поработать в 3DS Max.

Учись, играя

ДЕГРАДАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХ РЕЖИМОВ В ИГРАХ

Раньше в играх сплошь и рядом были обучающие режимы, их можно было активировать прямо из главного меню. Сейчас же такое попадается очень редко. Просто девелоперы наконец-то поняли, насколько важен для геймплея новый опыт. Никакие суперкрасивые уровни и лихо закрученный сюжет не способны сдержать зевоту у игроков, если раз за разом им приходится выполнять одни и те же действия. Поэтому новые возможности нужно вводить в игру постепенно. Пока на пути персонажа не появилась вертикальная стена, не надо учить его лазить по ней. Пока не появилась вода, не надо обучать плавать. Даже из снайперской винтовки лучше учить стрелять, только когда появится необходимость. А ведь раньше все эти знания пытались впихнуть в игрока еще на этапе обучения.

В результате с самого начала случалось натуральное переедание — первый промах. Потом — игрок долго недоумевал, для чего его всему этому научили, если в игре не надо применять все эти навыки сразу, — второй промах. А когда, наконец, игра предоставляла возможность проявить себя, у игрока появлялось чувство: ну вот, мы же все это еще в самом начале проходили, ничего нового нет. Третий промах.

В Mirror's Edge обучающий режим предлагают пройти в начале игры. Но тут это оправдано — практически все трюки можно и нужно использовать с самых первых уровней.

Warhammer-анатомия

НА КАЖДУЮ ХИТРУЮ ГАЙКУ ЕСТЬ СВОЙ БОЛТ

Игры серии **Warhammer 40 000: Dawn of War** отличаются железобетонными архивами. Обычными архиваторами и даже контекстными распаковщиками игры серии Warhammer 40 000: Dawn of War вскрыть довольно сложно. Но для этих целей давным-давно создана программа **Dawn of War SGA Archives Unpacker**. Она умеет курочить не только DoW-архивы, но и извлекает ресурсы из игр серии **Company of Heroes**. Забирайте утилиту ***с нашего DVD***.

Последствия специализации

ПОЧЕМУ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ ИНОГДА ОКАЗЫВАЮТСЯ ДИЛЕТАНТАМИ

Начинающие девелоперы и моделлеры, изучая «Фотошоп» и различные трехмерные редакторы, очень часто сталкиваются вот с каким явлением. Иногда даже матерые зубры дизайна, профессиональные моделлеры и художники не знают банальных вещей. Спрашиваешь их, скажем, какого эффекта можно добиться от такого-то фильтра, а они только руками разводят.

Дело в том, что и 3DS Max, и «Фотошоп», и прочие подобные пакеты — это не просто сложные, но еще и многоцелевые программы. В том же «Максе» можно не только делать модели для игр, но и анимировать, создавать сложные трехмерные коллажи, разрабатывать архитектурные сооружения, просчитывать физику объектов из различных материалов... Представить себе человека, который бы специализировался на всем этом сразу, невозможно, а значит, всегда будут функции программ, которые конкретный специалист в своей работе не использует. Художнику не нужна физика, архитектор не изучает анимацию и так далее.

Даже сами разработчики чаще всего не знают всех возможностей своих детищ в деталях. Все дело в том, что разные блоки сложных многофункциональных программ обычно разрабатываются не просто разными людьми, но даже разными подразделениями компаний. В общих чертах они, конечно, представляют, как устроены утилиты, но нюансов вполне могут и не знать.

С игровыми редакторами попроще. Они далеко не так сложны, как тот же 3DS Max или Maya, профессиональный левел-дизайнер задействует почти 100% функций, а вот модмейкеры зачастую используют лишь процентов 40-50.

Зачастую мастера, создающие вот такие графические шедевры, не знают каких-то банальных вещей.

MMOG-конструктор

КАК СДЕЛАТЬ MMOG, НЕ ЗНАЯ ДАЖЕ АЗОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Про конструкторы офлайновых игр, с помощью которых можно создавать игры, даже не зная основ программирования, мы вам уже неоднократно рассказывали. Но есть подобный инструмент и для разработки MMOG. Называется **ROBLOX Virtual Playworld**. Обитает на сайте ***www.roblox.com***. Практически вся программа построена на визуальном программировании. То есть вы просто кликаете по менюшкам, выбираете персонажей, расставляете их по уровню, мышкой рисуете маршруты перемещения, в диалоговых «облаках» печатаете текст для NPC (если делаете подобие MMORPG). Даже триггеры и скрипты можно вбивать не вручную, а накидать на уровень из длинного списка (каждому скрипту соответствует иконка, из которой обычно понятно, за что данный скрипт отвечает).

Все это удовольствие совершенно бесплатное. Только будьте готовы к тому, что игра получится не очень-то красивой. Если быть точнее — просто страшной. Создатели ROBLOX постарались максимально скрыть несовершенство конструктора за нарочито небрежным визуальным стилем всех игровых элементов (легообразные персонажи, большие гротескные пушки и так далее), но все равно низкобюджетность пробивается изо всех щелей.

Картинку ROBLOX Virtual Playworld выдает довольно примитивную, но это не мешает многим создавать в редакторе довольно интересные игры.

Зато простенький сетевой шутер можно сделать в ROBLOX всего за пару вечеров. Потом еще столько же играть с друзьями во все это «великолепие» и благополучно забыть. А вот чем ROBLOX хорош, так это тем, что с него очень удобно переходить на продвинутые игровые редакторы и конструкторы — здесь есть отличный обучающий режим, а алгоритмы создания уровней идентичны тем, что используются в куда более сложных программах.

Снайперские разборки

ПУЛЯ — ДУРА ИЛИ СЛОЖНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ?

В некоторых играх (например, в **Battlefield 2**), когда стреляешь из снайперской винтовки, fps заметно падает, а в других (в том же **Team Fortress 2**) практически нет. Дело в том, как именно просчитывается выстрел из снайперской винтовки. Возможны два принципиально различающихся варианта. Самый простой — провести прямую, являющуюся логическим продолжением ствола винтовки, написать простенький скрипт, который отслеживает все препятствия на этой прямой. Когда игрок нажимает кнопку выстрела, пуля в тот же миг поражает первое встретившееся препятствие. В данном случае нет никакого просчета полета пули, процессор почти не загружается, ему достаточно обработать лишь один параметр — координату цели. Если игра устроена подобным образом, то при стрельбе из снайперской винтовки вы на любом расстоянии можете стрелять точно в голову и быть уверены, что пуля именно в нее и попадет.

Другое дело, если игра обсчитывает полет пули, как в упомянутом **Battlefield 2**. Тут уже нагрузка более серьезная. Траектория движения рассчитывается по физическим формулам. Иногда разработчики хитрят — формулы используют, но не считают положение пули в каждый момент времени: просто рисуется нелинейная траектория, и в момент выстрела пуля моментально оказывается у ближайшего препятствия. Если же расчет ведется честно, то это очень серьезная нагрузка на процессор. А если на пути движения пули есть объекты, которые она может пробить? Это же надо просчитать, как эти объекты повлияли на траекторию! В BF 2 таких сложностей, конечно, нет, но алгоритм полета довольно честный, отсюда и падение fps.

Если рассчитывать полет каждой пули максимально достоверно, то можно даже одним выстрелом загрузить на 100% любой современный процессор.

Скоростное халфостроение

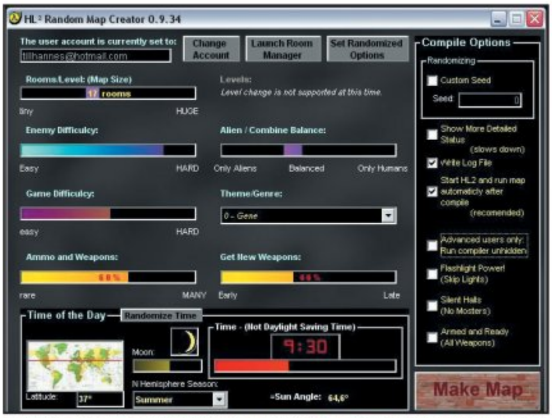
КАРТА ДЛЯ HALF-LIFE 2 ЗА ЧАС? НЕТ НИЧЕГО ПРОЩЕ!

На нашем форуме мы прочитали интересную историю. Один начинающий моделлер поспорил с одноклассником, что он сделает карту для **Half-Life 2** за один вечер. Спор приятель выиграл: всего за несколько часов он создал вполне играбельную карту с приличным дизайном. Тут же разгорелся холивар — что начинающий левелмейкер просто использовал уже чью-то готовую карту.

Мы, конечно, не провидцы, но подозреваем, что никакого плагиата не было, а человек всего лишь воспользовался программой **Half-Life 2 Random Map Creator**. Это такая насадка на **Half-Life 2 SDK**, способная генерировать игровые карты всего за несколько минут. Результат выходит не то чтобы очень хорошим, но вам не нужно создавать уровень с нуля. Всего несколькими щелчками мышки вы получаете приличную заготовку, которую можно довести до ума за несколько часов (одного вечера вполне достаточно).

Random Map Creator работает по довольно простой схеме. Он загружает все шаблонные комнаты из игры (точнее — из SDK, который, в свою очередь, берет их непосредственно из движка), расставляет их случайным образом по уровню, после этого внутри каждой комнаты раскидывает дополнительные элементы вроде лестниц, бочек, балок, столов и стульев (расставляя лестницы и ступеньки, программа следит, чтобы они вели к дверям и проходам). Стартовая и финишная отметка задаются случайным образом, но так, чтобы они располагались максимально далеко друг от друга.

Если вы никогда не работали в Random Map Creator, то вот вам краткий ликбез. После запуска утилиты вы увидите перед собой всего одно окно, на котором раскиданы всевозможные кнопки и окошки с настройками. Что за что отвечает, всегда написано рядом, или подсказка вылетает после наведения курсора на соответствующий элемент. Например, пункт **Game Difficulty** отвечает за сложность уровня, **Ammo And Weapons** определяет количество оружия и амуниции, можно даже задать число закрытых помещений на уровне (**Rooms/Level**).



Никакого сложного моделирования и дизайна. Вы просто задаете базовые параметры и компилируете готовую карту.

Определив все параметры, вы жмете на кнопку компиляции и получаете готовую карту, которую можно сразу же загрузить в игру и протестировать. Если что-то не понравилось, то стоит повторить создание — при этом даже не нужно менять параметры, при каждом заходе Random Map Creator делает разные уровни.

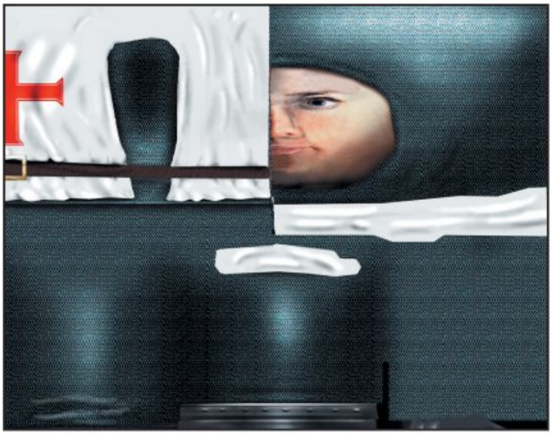
Третье измерение 2D

«ФОТОШОП» И «МАКС» — БРАТЬЯ НАВЕК

Извечная головная боль всех начинающих трехмерщиков — текстурирование моделей. Опыта, чтобы изначально сделать грамотную текстуру в «Фотошопе», еще нет, поэтому происходит настоящая свистопляска. Делаешь текстуру, грузишь ее в трехмерный редактор, находишь ошибку, выгружаешь текстуру, загружаешь в «Фотошоп», правишь, опять загружаешь в редактор, находишь следующую ошибку... И так до бесконечности. Как в том анекдоте про даму, билетик и трамвай: открывает сумочку, достает кошелек, закрывает сумочку, открывает кошелек...

В новом «Фотошопе» есть режим трехмерного моделирования, но он плохо совместим с «Максом». Но не может же быть, чтобы столь очевидную проблему нельзя было бы как-то решить? Программ-синхронизаторов существует довольно много, вот только далеко не все из них нормально работают. То с совместимостью проблемы (нужно устанавливать определенные версии «Макса» и «Фотошопа»), то со стабильностью... Мы путем долгих экспериментов остановились на **Object Painter** (скачать пробную версию можно с сайта ***http://cameleon-labs.com***). На наш взгляд, эта программа самая удобная, да и багов в ней совсем немного. Утилита работает своеобразной прослойкой между «Максом» и «Фотошопом». Вам достаточно один раз загрузить текстуру в трехмерный редактор и наложить ее на модель. После этого запускаете Object Painter — в его окне тоже появляется ваша моделька с наложенной текстурой. С этого момента все изменения «шкурки» в «Фотошопе» тут же будут отображаться в Object Painter, а после нажатия специальной кнопки они погрузятся в «Макс». Можно сделать так, чтобы изменения сразу отображались в «Максе», но это сильно загрузит систему.

Немного об анатомии программы. Большая часть рабочего окна отведена под окно перспективы, где в нем отображается ваша 3D-модель. Справа находится панель с вкладками **Load Material** (здесь подгружаются текстуры из «Фотошопа»), **Layers** (здесь можно перемещаться по слоям) и **Channels** (на этой вкладке вы галочками определяете, какие каналы



отображать, а какие скрывать). Сверху расположены всевозможные менюшки с дополнительными настройками (отчасти они дублируют функции «Макса») и панель инструментов, на которой можно задать ориентацию камеры и масштаб.

Давайте на простейшем примере разберемся, как работать с Object Painter. Выбираете пункт **File/Open**, загружаете любую модель и запускаете «Фотошоп». На закладке **Load Material** кликаете по пункту **Load** и в новом окошке жмете на **Ok** — текстура подгружается в «Фотошоп».

Чтобы перемещать камеру, надо активировать режим **Translate** и использовать курсорные клавиши, повороты осуществляются мышкой с зажатой левой кнопкой.

При помощи меню **Refreshing Manual/Real** можно настроить режим отображения текстур. Если нажать на **Refresh**, то включится режим ручного обновления (то есть все, что вы сделаете в «Фотошопе», появится в 3D-редакторе только после того, как вы активируете соответствующий пункт меню, — это дополнительно разгружает систему).

Остаться в живых

ВОСКРЕШАЕМ В UT 3 РЕЖИМ LAST MAN STANDING

Приблизительно месяц назад на игромановском форуме мы рассказали, как сделать несколько дополнительных режимов игры для **Unreal Tournament 3**. Тут же посыпались вопросы, а нельзя ли воскресить старый добрый Last Man Standing, без которого как-то очень уж грустно живется?!

Можно, но сначала небольшой ликбез для тех, кто вообще не в курсе, что такое Last Man Standing. Это вариант игры, где побеждает тот, кто проживет дольше всех. У каждого участника баталий имеется определенный запас жизней (точнее, числа возрождений). Израсходовал все — выбыл из соревнования.

Чтобы воскресить LMS, нам придется немного пошаманить над файлом **UTEditor.ini**. Открывайте его «Блокнотом» и ищите раздел **ModPackages**, в самом его конце добавляйте следующую строку:

```
ModPackages=LMSMutator
```

Теперь заберитесь в директорию **\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Src** и создайте в ней подкаталог **\LMSMutator\Classes**. В последнем, в свою очередь, создайте файл **LMSMutator.uc**, посвященный нашему новому мутатору. Вбейте в нем следующий текст (можете вручную, но куда проще зайти на наш диск и забрать уже готовый TXT-файл):

```
class LMSMutator extends UTMutator;
function InitMutator(string Options, out string ErrorMessage)
{
if (UTGame(WorldInfo.Game) != None)
{
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[2] = class'UTGameContent. UTWeap_BioRifle_Content';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[3] = class'UTGame.UTWeap_ShockRifle';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[4] = class'UTGame.UTWeap_LinkGun';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[5] = class'UTGame.UTWeap_Stinger';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[6] = class'UTGame.UTWeap_FlakCannon';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[7] = class'UTGame.UTWeap_RocketLauncher';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[8] = class'UTGame.UTWeap_SniperRifle';
UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory[9] = class'UTGameContent.UTWeap_Avril_Content';
}
}
function PostBeginPlay()
{
WorldInfo.Game.MaxLives = 5;
WorldInfo.Game.GoalScore = 0;
WorldInfo.Game.TimeLimit = 0;
}
function bool CheckReplacement(Actor Other)
{
local UTWeapon W;
local UTPickupFactory F;
W = UTWeapon(Other);
if ( (W != None) && !W.bSuperWeapon )
{
W.Loaded(true);
}
F = UTPickupFactory(Other);
return (F == None || (!F.bIsSuperItem && !F.IsA('UTPickupFactory')));
}

DefaultProperties
{
}
```

Обратите внимание на то, что в строке **return...** дважды подряд используется редкий символ «|» (вертикальная черта), на клавиатуре он подвешен в цифровой раскладке, на одной клавише со слэшами.

Блок, начинающийся строкой **if (UTGame(WorldInfo.Game) != None)**, дает участникам сражения все виды вооружения (за исключением редимера). Если вам это не нужно, удалите весь этот модуль, включая завершающую его фигурную скобку (суммарно 11 строчек), либо отдельные его строки вида **UTGame(WorldInfo.Game).DefaultInventory...** (каждая из них соответствует определенному стволу), если не хотите наделять бойцов отдельными разновидностями оружия.

Особого внимания заслуживает раздел **function PostBeginPlay()**. Если вы хотите, чтобы новый мутатор был доступен только в дефматче, этот модуль следует расширить до такого вида:

```
function PostBeginPlay()
{
local UTDeathmatch Game;
Super.PostBeginPlay();
Game = UTDeathmatch(WorldInfo.Game);
if (Game == None)
{
Destroy();
}
else
{
WorldInfo.Game.MaxLives = 5;
WorldInfo.Game.GoalScore = 0;
WorldInfo.Game.TimeLimit = 0;
}
}
```

Но какой бы из двух вариантов вы ни выбрали, для данной секции в любом случае устанавливается количество жизней у игроков: **MaxLives = 5**. Здесь же отменяются возможность победы по количеству фрагов

(**GoalScore = 0**) и ограничение по времени (**TimeLimit = 0**).

Теперь что касается блока **function bool CheckReplacement(Actor Other)**. Первые две его строчки вводят две новых переменных (**W** и **F**). Первая из них используется для того, чтобы обеспечить игроков полным набором патронов ко всем пушкам, а вторая — чтобы убрать с поля боя всевозможные «призы» (pickups). Если последнее изменение вы считаете лишним, не указывайте строки секции, в которых эта переменная фигурирует, то есть вторую (**local UTPickupFactory F;**) и две последних. То же самое и с полным боезапасом — если он вас не интересует, откажитесь от шести строчек: первой (**local UTWeapon W;**) и небольшого подраздела в серединке.

Когда все будет готово, скомпилируйте только что написанные скрипты. Теперь зайдите в директорию **\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Config** и откройте новообразованный файл **UTLMSMutator.ini**. Приведите его единственный раздел **LMSMutator UTUIDataProvider_Mutator** в следующий вид:

```
LMSMutator UIDataProvider_Mutator:
ClassName=LMSMutator.LMSMutator
FriendlyName=X
Description=Y
GroupNames=
UIConfigScene=
bStandaloneOnly=False
bRemoveOn360=False
bRemoveOnPC=False
bRemoveOnPS3=False
```

Только вместо X укажите название мода — Last Man Standing, а вместо Y — описание. Последнее можете позаимствовать из UT 2004: «Each player starts with a limited number of lives. The goal is to be the last player left when the smoke clears». В русской версии можно написать: «Каждый игрок начинает с ограниченным количеством жизней. Цель — остаться единственным на карте игроком».

Единственное (впрочем, незначительное) неудобство заключается в том, что менять количество жизней можно только через файл мутатора (также как умножитель ущерба в прошлом моде). Для этого используйте атрибут **MaxLives**. И не забудьте, что если вы присвоили файлу новое значение, то вам нужно перекомпилировать скрипты, чтобы изменения вступили в силу.

Крепче за баранку держись...

ОСНОВЫ МОДОСТРОЕНИЯ ДЛЯ GTA 4

В нашей модификации дробовик обладает не только впечатляющей убойной силой, но и высокой скорострельностью.

С момента выхода PC-версии GTA 4 прошло уже немало времени, а вала фанатских модификаций для игры что-то не наблюдается. Дело в том, что **Rockstar Games** подложила модостроителям свинью, изначально интегрировав в свое детище ряд хеш-функций, предназначенных для проверки игровых файлов (моделей, текстур, скриптов, архивов и т.д.) на идентичность оригиналу. Измененная (пусть даже незначительно) игра напрочь отказывалась запускаться на машинах экспериментаторов.

Но, как известно, нет такого замка, к которому невозможно было бы подобрать ключик. Спустя несколько месяцев после релиза народным умельцам удалось разработать ряд инструментов, предназначенных для отключения/обмана модуля сверки данных. Особенно на поприще «вскрытия» отличился наш с вами соотечественник Александр Корякин (его имя теперь записано на скрижали истории GTA-модотворцев всего мира). Он создал специальный загрузчик **GTA 4 ASI Loader**, с помощью которого можно подключать к GTA 4 библиотеки формата **ASI**, и крохотный плагин **GTA 4 File Check Disabler**, деактивирующий проверку измененных игровых файлов.

Казалось бы, дело в шляпе, но не тут-то было. Рокстаровцы выкатили очередной патч для GTA 4, который внес множество исправлений и надстроек, но вместе с тем снова заблокировал возможность редактирования. От проверки файлов на идентичность оригиналу девелоперы отказались, но любой измененный документ просто игнорировался. Выяснилось, что игра берет часть данных из архива **filelist.pak**, расположенного в директории **\pc\data**, не обращаясь при этом к большинству конфигурационных документов из папки **\common\data**. То есть если вы нарочно удалите, например, файл **handling.dat**, в котором задаются основные характеристики транспортных средств, то ничего страшного не случится (если вы собираетесь заняться моддингом игры, делать этого не стоит). К счастью, лекарство нашлось и на этот раз. Пользователь с ником **aru** представил на строгий суд общественности урезанную версию своего фирменного патча **GTA 4 Magic Patcher**, заточенную под **1.0.2** версию игры (заплатка проверена нами на совместимость и с патчем за номером **1.0.1.1** для локализации от «**1С**»). Это неофициальное обновление передает движку информацию о том, что данные теперь следует брать не из архива **filelist.pak**, а непосредственно из игровых файлов.

Прежде чем приступить к перекройке игры, последовательно выполните следующие действия. Обновите GTA 4 до версии 1.0.1.1 или 1.0.2. Затем скачайте архив с GTA 4 Magic Patcher (***http://aru.-nd4spdworld.com/pic/gtaiv-magic.zip***) и распакуйте его содержимое (там всего один файл — **filelist.pak**) в каталог **pc\data** с установленной игрой, обязательно подтвердите замену. Есть и другой способ, обнаруженный нами во время подготовки данного материала. Можно просто удалить из директории **\pc\data** с GTA 4 файлы **filelist.pak** и **gta_cache.dat** (этот документ может отсутствовать), после чего попробуйте запустить игру. Какую из этих двух схем использовать — зависит исключительно от ситуации. У некоторых возникают проблемы с инсталляцией модифицированного **filelist.pak**, кто-то же, напротив, сетует на то, что, если вырезать **filelist.pak** и **gta_cache.dat**, игра наотрез отказывается запускаться.

Подготовительный этап завершен. Можно приступать к созданию модификаций. Начнем с самого простого — поучимся изменять характеристики оружия (точность, кучность, наносимый урон и многие другие свойства). Для этого воспользуемся специализированным редактором **GTA 4 Weapon Editor**. Запустите приложение и в появившемся окне нажмите кнопку **Load**. Поочередно откройте запрашиваемые программой файлы из каталога **\common\data**. Если вы все сделаете правильно, то увидите, что поля параметров заполнятся различными значениями.

Все свойства стволов распределены по категориям. Например, основные настройки (тип, группа, максимальное количество боеприпасов и т.д.) сосредоточились в блоке **Data**, «физические» характеристики — в группе **Physics**, атрибуты, отвечающие за внешний вид орудия, — в **Assets**, а различные флаги — в **Flags** (возможность стрельбы с двух рук, анимация перезарядки, необходимость целиться).

Правка боевых характеристик оружия в Weapon Editor производится следующим образом. Выбираете ствол из раскрывающегося списка **Weapon Type** в верхней части приложения, активируете нужный блок параметров, например **Data**, и вбиваете в поле напротив приглянувшегося показателя новое значение. Когда закончите, щелкните

Чтобы улучшить модель повреждений авто, достаточно отредактировать несколько параметров в файле handling.dat из секции Damage.

по кнопке **Save**. Если редактор выдаст ошибку, отключите атрибут **Только чтение** в свойствах файлов **ThrownWeaponInfo.xml**, **WeaponInfo.xml** и **MeleeAnims.dat** (лежат в папке **\common\data**).

Переходим к изменению параметров автомобилей. Делать это вручную очень неудобно: любая ошибка может привести к зависанию или вылету игры. Куда проще и удобнее воспользоваться функциональным редактором **GTA 4 Handling Editor**, который позволяет модифицировать параметры всех доступных в игре средств передвижения буквально несколькими щелчками мыши.

Программа имеет очень простой интерфейс — всего лишь одна форма, на поверхности которой расположены различные поля, раскиданные по вкладкам. **Mass** содержит блок параметров, отвечающих за массу авто. **Transmission** — атрибуты, передающие движку информацию о максимальной скорости, числе передач, типе привода. **Suspension** — данные о жесткости подвески, «прыгучести» транспортного средства. **Brakes & Traction** — тормозные и тяговые показатели авто. **Damage** — характеристики, которые используются для расчета повреждений автомобилей в реальном времени. **Misc** — параметры, не попавшие ни в одну из групп (максимальное погружение машины в воду, стоимость болида и т.п.).

Чтобы начать работу в Handling Editor, достаточно кликнуть мышью по кнопке **Load** и в диалоговом окне выбрать конфигурационный файл **hand-ling.dat** из каталога **\common\data**. После этого можете приступать к модифицированию оригинальных настроек, прописывая новые значения в различные поля. Можно превратить простую легковушку в танк (достаточно повысить в несколько раз значение параметра **Mass** на одноименной вкладке), улучшить управляемость мотоциклами и даже добавить в игру самолеты, нарочно вырезанные разработчиками. Если интерфейс Handling Editor покажется вам неудобным, можете воспользоваться аналогичной утилитой **X Handling Editor**.

Обновив параметры машин, посмотрите содержимое файла **carcols.dat**, он определяет раскраску авто. Проще всего это сделать в неофициальном редакторе **X Car Color Editor**. Запустили утилиту, выбрали нужную машину из списка в правой верхней части окна программы (**Vehicle's List**), подобрали новый цвет в поле **Available Colors** и перетащили его в нужный слот (**Primary Color** — первичный цвет, **Secondary Color** — вторичный цвет, **Specular** — цвет отражений). Немного поэкспериментировав, вы сможете получить сотни необычных и интересных сочетаний.

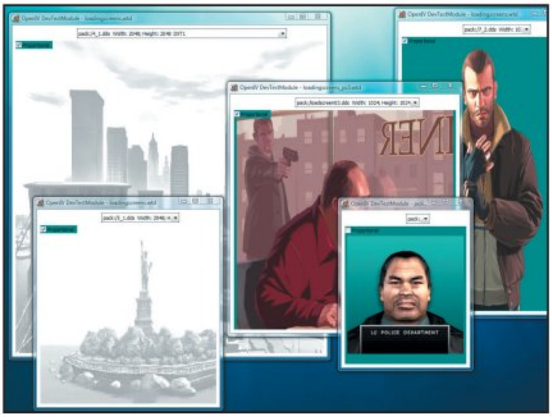
Еще вам наверняка пригодится утилита **GTA 4 Ped Personality Editor**. С помощью этого инструмента вы сможете отредактировать основные характеристики обитателей Либерти-Сити — пол (атрибут **Sex**), возраст (**Age**), привлекательность (**Sexiness**), силу представителя данной категории населения (**Attack**), знание языков (**First Language**, **Second Language**) и т.д. Если же захотите копнуть поглубже и получить доступ к тонким настройкам, сразу после запуска редактора нажмите кнопку **Flags**. Активируется окно с заголовком **Flags**, содержащее свыше двух десятков различных атрибутов.

При создании серьезного мода не обойтись без перерисовывания текстур. Большая их часть помещена в графические архивы типов **IMG** и **RPF** из каталога **\pc\models\cdimages**. Например, фрагменты радара находятся в базе **radar.img**, скины и модели оружия — в **weapons.img**, раскраски и модели транспортных средств — в **vehicles.img**, а модели и текстурные развертки персонажей — в **pedprops.img**, **componentpeds.img** и **playerped.rpf** (последний архив содержит файлы, отвечающие за внешний облик главного героя). Если вы заглянете в директорию **\pc\textures**, то обнаружите там несколько десятков неупакованных текстур, представленных WTD-файлами. Это и всевозможные игровые шрифты, и загрузочные экраны, и интерфейсные картинки, и значки радиостанций, и много чего еще.

Все упомянутые выше форматы нестандартные, для работы с ними необходим комплексный редактор. Один из самых удобных — **OpenIV** (***www.openiv.com***). Давайте разберемся, как с ним работать. Запустите OpenIV и укажите полный путь к установленной игре: выберите пункт меню **Инструменты/Параметры** (клавиша **F12**) и на закладке **Общие** щелкните по кнопке **Выбрать** напротив комментария **Путь к папке с GTA 4**. Выполните команду **Файл/Открыть** и выберите произвольный графический архив формата **IMG** или **RPF** из директории **\pc\models\cdimages** — скажем, **vehicles.img**. В окне редактора отобразится список входящих в базу файлов. Чтобы найти среди них какой-то определенный, воспользуйтесь поиском.

Давайте разберемся, как заменять стандартные текстуры картинками собственного производства. Дважды щелкните левой клавишей мышки по приглянувшемуся WTD-файлу — например, **admiral.wtd**. Откроется окно редактирования текстурной библиотеки. Выделите нужное изображение из списка в левой части подпрограммы, после чего нажмите кнопку **Сохранить изображение**. Перерисуйте картинку в любом графическом редакторе. По завершении малярных работ снова зайдите в редактор текстур. Добавьте в уже открытый WTD-файл, с которым вы ранее работали, подкорректированное изображение. Делается это следующим образом. Выбираете исходный рисунок из списка в левой части приложения (тот, что экспортировали ранее в формат **PNG**), давите на кнопку **Заменить** в верхней части окна, указываете путь к модифицированному изображению и кликаете по кнопке **Открыть**. Чтобы новая текстура отображалась правильно, в игре необходимо изменить так называемый уровень изображения на 1. Нажмите кнопку **Изменить уровень** в верхней части редактора и в открывшемся окошке введите в поле **New Levels 1**. Сохраните картинку (кнопка **Сохранить**) и закройте подпрограмму. В главном окне OpenIV выберите пункт меню **Файл/Пересобрать**, чтобы внесенные изменения вступили в силу. Если вы хотите перекроить текстуры из каталога **\pc\textures**, откройте содержимое игры в режиме редактирования (**Файл/Открыть содержимое**), загляните в папку **\textures** и измените любой WTD-файл по уже рассмотренной схеме.

Все рассмотренные программы, а также избранные модификации для GTA 4 вы можете взять с нашего диска из раздела **Игровые дополнения/Подборки/Grand Theft Auto 4**.



Модифицировать текстурные библиотеки и игровые архивы удобнее всего в редакторе OpenIV.

Александр Исаев

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Судиться с Blizzard?

Оптимисты даже в очередях находят повод для позитива: «Я перечитал кучу книг, стал нормально ужинать и даже вырос на три сантиметра».

Русское комьюнити **World of Warcraft** собирается судиться с **Blizzard**: в конце января очереди на серверах перевалили за тысячу человек. Даже если связь идеальная, ждать приходится по 2-3 часа, а каждый разрыв соединения отбрасывает в конец «черного списка».

Игроки терпели-терпели и, наконец, не выдержали. На официальном форуме появилось сразу несколько тем, где комьюнити цитирует российское законодательство и грозится засудить Blizzard. «Очереди на вход в игровой мир «Страж смерти» составляют не менее 1300 человек, — пишет автор одной из таких тем. — Игре я могу посвятить не более двух часов в день по вечерам. Поэтому я фактически лишен возможности воспользоваться услугой, а это нарушает Гражданский кодекс РФ и закон «О защите прав потребителей». В пользовательском соглашении нет пункта, обязывающего меня переносить персонажа на другой сервер за отдельную плату, и отсутствие бесплатного трансфера в менее загруженный игровой мир — ограничение моих прав! Тот факт, что я не могу дожидаться окончания очереди, не может служить причиной для ограничения моего права на качественную услугу!» Более радикальных игроков даже трансфер не устраивает: «Я хочу играть именно этим персонажем именно на этом сервере. Я заплатил и требую обеспечить мне доступ!»

Blizzard в ответ на это «прикладывает все возможные усилия», и в последнее время ситуация заметно улучшилась, так что судом история закончится вряд ли (игроков вполне устраивает и шумиха, которая поднялась вокруг очередей), но мы в ближайших номерах расскажем, можно ли затащить онлайнового оператора в суд и что ему за это будет.

Комиксы наступают

В нашем суперменском деле главное — не врезаться в небоскреб и не столкнуться с птицей.

DC Universe Online будет совершенно не похожа на конкурентов — «суперменские» игры **Champions Online** или **City of Heroes**. Креативный директор игры Дженс Андерсен говорит, что «единственное, что нас объединяет, это жанр — супергеройская эпопея; мы не просто обновляем дизайн, мы работаем над новым стилем». Игры и правда получаются разными. Если Champions сосредоточена на PvE (по крайней мере, до сих пор не сказано ни слова про PvP), то DCUO с самого старта сталкивает игроков лбами. Например, когда злодей получает задание убить мэра города и заложить в подвале атомную бомбу, герою поручают спасти мэра и, разумеется, перерезать правильный проводок. «Вы не сможете играть за Супермена или Бэтмена, но это не значит, что вы будете у них на побегушках, как в других играх», — улыбается Дженс.

Кстати, на официальном сайте в меню выбора языка красуется российский флаг. Страница все равно открывается на английском, но, может, локализация все-таки будет?

Кругом одни враги

«Ну и что ты собираешься делать?» — «Бросаться под ноги, чтобы они спотыкались!»

Еще один камешек в огород идеальной компании **Blizzard**: баланс игровых фракций и боевых групп на русскоязычных WoW-серверах оставляет желать лучшего. Меж тем это самая захватывающая часть игры: боевые группы объединяют население нескольких серверов для участия в массовых боях на полях сражений. Если на сервере доминирует одна из фракций, то противоположная чувствует себя как советский летчик в июне 1941-го, когда самолеты взрывали прямо на взлетной полосе. Пользуясь численным преимуществом, враги свободно разгуливают по вашей столице и, перебив стражу, вырезают население прямо в таверне.

К чести Blizzard надо отметить, что проблему они не отрицают: «Есть три мира с нарушенным балансом фракций, с двух из них открыты однофракционные бесплатные переносы». А причина все та же — скорее всего, в компании просто недооценили размер русскоязычного рынка, и теперь Blizzard отчаянно не хватает комьюнити-менеджеров, геймместеров и серверного железа.

Они убили Tabula Rasa

Грустные игроки длинной вереницей тянутся на последний активный сервер Tabula Rasa.

Ричард Гэрриот разочарован, что **NCsoft** решила закрыть его sci-fi-MMORPG **Tabula Rasa**: «Я думаю, проект надо было продолжать. В игре как раз накопилась критическая масса активных игроков, и у Tabula были все предпосылки к росту. Еще чуточку — и она бы приносила прибыль».

Напомним, что Гэрриот ушел из NCsoft в ноябре прошлого года, почти сразу после возвращения с МКС (хотя от дел он отошел много раньше). Через 9 дней NCsoft заявила, что закрывает Tabula Rasa, и Гэрриот признался, что он к тому моменту уже не мог влиять на решения компании. «Онлайновые игры требуют долговременных инвестиций, от этого никуда не денешься, — говорит Ричард. — У NCsoft был выбор: продолжать вкладывать ресурсы в Tabula Rasa или создать что-то новое. Они решили начать все с нуля».

Коротко о важном

■ На подходе первое большое обновление к **Age of Conan: Hyborian Adventures**. **Funcom** никак нельзя сбавлять обороты, ведь до выхода **The Secret World** «Конан» — их главный источник дохода. Кстати, российский открытый бета-тест должен был закончиться 17 февраля, и коробка, скорее всего, уже в продаже.

■ «**Руссобит-М**» и **GFI** расхватывают свеженькие MMORPG, чтобы не остаться совсем без онлайновых проектов. Весной и летом они запустят две локализации — **The Chronicles of Spellborn** (читайте рецензию на соседней странице) и **Runes of Magic** (международный релиз которой, кстати, назначен на 19 марта).

■ Во время стресс-теста разработчики **Darkfall Online** запустили на сервера ни много ни мало 200 000 человек — и оборудование не выдержало нагрузки. Видимо, разработчики недаром постоянно отодвигают релиз (последний раз его перенесли на 25 февраля).

■ **IGG** анонсировала MMORTS **2029 Online** (***http://forum.2029.igg.com***). Двадцатые годы — это, по версии IGG, начало конца, разбой, пожар и эвакуация на чужую планету. «Чаще смотрите на календарь, не наступил ли еще 2029 год?» — грозится разработчик. Надеемся, это не намек на дату релиза?

■ Студия **2K Boston**, разработчик **BioShock**, ищет ведущего программиста и ведущего геймдизайнера, которые разбираются в многопользовательских проектах и не против сотрудничать с **Sony** и **Microsoft**. Делаем выводы: 2K Boston планирует мультиплатформенную MMORPG. BioShock Online?

«Упс, Blizzard спалилась!» — игроки искренне радовались проколу всемогущей компании.

■ В мире WoW торговля внутриигровыми вещами за реальные деньги считается тяжким преступлением, однако в январе на официальном форуме появился баннер продавцов золота. Провисел он недолго — «Реклама продажи золота отображалась на нашем форуме в результате ошибки, на данный момент все работает корректно, а наша позиция по вопросу неизменна», — но кто-то в Blizzard еще не скоро получит свою премию.

Что действительно интересно, так это то, что сам Ричард не торопится завязывать с геймдизайном, как грозился до этого: «Наступит день — трудно сказать, когда именно, — и я вернусь». Будет это Ultima Online 2 или только лишь Ultima X, Ричард не уточнил. Но он обязательно вернется.

Шутки кончились

«Ты меня подсадил на эту игру, а сам свалил!» — «Прости. Я должен был отдать чью-то душу взамен своей» (из диалога в чате).

Бывают люди черствые — это когда пишешь другу «меня из универа отчислили и в армию забирают», а он отвечает «тогда я первый в очереди на твоего шамана, он все равно тебе больше не нужен». А бывают люди отзывчивые, которые близко к сердцу принимают твои проблемы. И еще неизвестно, что хуже. В США арестовали 17-летнего парня, который имел глупость раскрыть душу геймmастеру World of Warcraft.

Нет, он не грабил бензоколонку и не взламывал банкомат, а всего лишь написал: «Я часто думаю о самоубийстве и живу лишь ради WoW». Геймmастер тут же набрал 911, и через минуту у дома незадачливого самоубийцы с визгом затормозила патрульная машина.

Фанат безуспешно уверял офицера полиции, что он «просто пошутил» и «пытался выпросить кое-что для игры». Из-за решетки юного вымогателя вызволил лишь спешно прибывший отец. Достаточно представить себе состояние родителей («Приезжайте, ваш сын находится в полиции по подозрению в самоубийстве»), чтобы понять: единственная партия, в которую теперь сможет вступить 17-летний геймер, — это группа психокоррекции.

«Не думаю, что там было что-то серьезное, — отмахивается полицейский, — но надеюсь, что парень сейчас под впечатлением и не скоро забудет, как на него надели наручники и затолкали в полицейскую машину». Видимо, у офицера тоже есть дети, которые играют в World of Warcraft.

EVE прощается со старым железом

EVE Online все больше походит на дорогую космическую киноэпопею — не этого ли мы дождемся?

10 марта состоится запуск нового большого дополнения к **EVE Online** — **Apocrypha**, которое разработчики уже называют самым серьезным за всю историю игры. В EVE появится новая раса — Спящие (Sleepers), а кораблестроение выйдет на третий технологический уровень (Tech 3). По неподтвержденным данным, корабли можно будет разбирать и перестраивать.

Правда, есть и плохие вести. В **CCP** всегда гордились, что игру можно запустить на любом компьютере, выпущенном с 1998 года. Кончилось это время: современная графика вынуждает менять железо. После выхода «Апокрифа» минимально допустимыми станут видеокарты уровня GeForce 5 или ATI R300, а к началу 2010-го — карты класса GeForce 6 или ATI R520. Разработчики считают, что изменения не будут шоком для игроков: к концу года такими видеокартами обзаведутся до 95% пилотов EVE.

Будет нам война

Все эти люди рвутся на войну — в военкоматы бы нам такую очередь.

Несмотря на провалившуюся открытую бету (а там, напомним, упал и сайт, и форум, и с ключами была неразбериха), русскоязычный **Warhammer Online: Age of Reckoning**, запущенный 5 февраля, пошел нарасхват. «Я взял отпуск на пару недель, жену в Египет отправил, детей теще сдал — все, комрад, теперь играем!» — на торжественном открытии таких фанатов было не один и не два.

Между тем общее число подписчиков падает: продав 1,5 млн коробок в первую неделю и отхватив 750 000 активных игроков, сейчас WAR может похвастать лишь 300 000 подписчиков по всему миру. Но **Mythic** и этим довольна: весной выходит первое дополнение **Call to Arms**, которое будет вводиться поэтапно. В марте появятся две новые карьеры — гном-мститель (Dwarf Slayer) и орк-рубака (Orc Choppa). В мае пройдут PvP-сражения за право войти в новое подземелье Land of the Dead, а в июне война перекинется на пустынную зону Nehekhara. ■

Александр Башкиров

DEAD OR ALIVE ONLINE

- **Жанр**
  Онлайновый файтинг
- **Разработчик**
  Lievo Studio
- **Издатель**
  Tecmo
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  от 256 Кбит/с
- **Трафик**
  20-30 Мб/час
- **Сайт игры**
  http://doa.sdo.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 Гц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

PC-файтинг с элементами MMORPG... о таких проектах говорили давно, на них замахивалась **SEGA** и игровой сэнсэй Ю Сузуки с **Virtua Fighter Online** и **Shenmue Online**. А компания **Tecmo** вместе с китайским онлайновым оператором **Shanda Interactive** взяла и без особо громких заявлений такой файтинг сделала.

Все знают кунг-фу

Официально **Dead or Alive Online** существует только на территории Китая; клиент тоже на китайском языке. Причем это очень ранняя версия игры — нет поддержки полноэкранного режима; элементы MMORPG, различимые за языковым барьером, работают вполсилы.

Но, друзья мои, перед нами самый настоящий трехмерный файтинг, играть в который можно на PC и в онлайне! Пусть графика отстает от последних консольных наработок (в DoAO картинка где-то на уровне игр с Dreamcast), пусть в онлайне без помех и задержек удается провести лишь один матч из трех (или из шести — зависит от сервера). Знаете, генетическая предрасположенность к файтингам — такая же болезнь, как увлечение онлайновым покером или тяга к **World of Warcraft**. Если ваше знакомство с миром компьютерных боевых искусств не исчерпывается серией **Mortal Kombat** или игрой **Budokan: The Martial Spirit**, если вам когда-либо хотелось попробовать свои силы в онлайне против тысяч незнакомых противников с разной манерой игры и уровнем квалификации... в общем, Dead or Alive Online — крепкий, профессионально сделанный файтинг, онлайновой компоненты которого вполне достаточно, чтобы ночь за ночью стирать себе в кровь пальцы.

DoAO далек от идеала, но конкурентов (и аналогов) у этой игры практически нет: последний оффлайновый трехмерный файтинг — **Last Bronx** — вышел на PC в 1998 году. Онлайновым же мордобоем мы могли заняться в прошлом году в **KwonHo: The Fist of Heroes**, но там все было до боли примитивно.

Тайные соперники

Если вы уже знакомы с консольной серией Dead or Alive, то вам повезло: берите в руки геймпад и начинайте вселять ужас в сердца всех встречных китайцев и редких приблудных европейцев. Если не знакомы, то сначала читайте врезку, а потом отправляйтесь учиться. Чтобы побеждать, надо пройти все виды тренировки, найти в интернете списки ударов и так постепенно прийти к пониманию игровой механики. Впрочем, если вы ненароком выбрали в качестве альтер эго Касуми — любимую героиню разработчиков, — то легко выиграете 20-30 боев без знания механики, ударов и тренировок, просто массируя кнопки геймпада. Кстати. Пожалуйста, ради всего святого, не пытайтесь играть в DoAO с клавиатуры! Сломаете.

Главный недостаток DoAO как файтинга — крайне примитивная система фиксации ударов. Если в таком монстре, как **Virtua Fighter 5**, засчитываются все контакты из всех возможных положений, то в Dead or Alive Online фиксируются только удары из нескольких заранее известных позиций. Рукой можно попасть по корпусу и голове, ногой — по ногам, голове и корпусу, ногой в прыжке — по неподвижно

Самые простые удары у Касуми (справа) эффективнее, чем любые тщательно заученные зубодробительные комбо у других персонажей. Что поделаешь — любимый персонаж разработчиков! В каждом файтинге есть такой.

Рестлер Бас — существо на китайских серверах редкое. Но чем реже встречаешься с каким-то бойцом, тем труднее адаптироваться к его стилю, когда встреча все-таки происходит. И начинается...

Вверху, под таймером, два очень важных для онлайнового файтинга показателя — пинг и «фора». Чем больше задержка, тем меньше частота кадров в секунду (в идеале бои должны идти на 60 FPS).

Когда начинается MMORPG, понимаешь, что управлять аватаром мышкой и аналоговым геймпадом крайне непривычно. Да-да, одновременно — а вы как думали?

Dead or Alive в кино и на консолях

Онлайновая Dead or Alive дорастет до такой красотищи лет через десять.

Первая часть **Dead or Alive** появилась на игровых автоматах и консоли **Sega Saturn** в 1996 году, когда менеджеры **Tecmo** попросили начинающего программиста Томонобу Итагаки «придумать игру, похожую на Virtua Fighter», но такую, чтобы разом покорила все чарты. В 1999-м вышла вторая часть, а год спустя — самая, наверное, популярная версия — **Dead or Alive 2** для Dreamcast. В DoA 2 появилась возможность прошибать противниками стены и выпрыгивать вслед за ними на другую арену (впоследствии такой финт стал самым узнаваемым трюком серии). После множества ремейков второй части в 2001-м появилась **Dead or Alive 3** для Xbox, а в 2005-м — **Dead or Alive 4** для Xbox 360. Пятая часть уже в разработке, но на этот раз без участия Итагаки, который в пух и прах разругался с Tecmo и счел, что лучше DoA 4 сделать уже просто нельзя.

Помимо основной линейки DoA, существуют игры **Dead or Alive Xtreme 1** и **2**, посвященные пляжному волейболу, в который играют облаченные в скудные купальники героини сериала. На Касуми, Тину и Кристи также можно полюбоваться в снятом в 2006 году одноименном фильме Кори Юэня **DOA: Dead or Alive**, где их роли исполняют, соответственно, Девон Аоки, Джейми Пресли и Эрик Робертс (шутка!).

стоящему противнику. Если вы делаете что-то нестандартное (пытаетесь нанести удар в прыжке по стоящему на ушах сопернику), столкновение не фиксируется и бойцы расходятся (точнее, разлетаются) миром, хотя по всем законам физики один из них должен остаться на земле.

При этом Dead or Alive Online довольно сбалансированная игра, что выгодно отличает ее от серий **Tekken** и **Soul Calibur**, где бои больше всего похожи на поединок граблей с перочинным ножом или пуховой подушки с крупнокалиберным пулеметом. Приготовьтесь, что и здесь Касуми будет безнаказанно избивать вас всегда (это такая милая особенность серии), но, освоив ряд приемов, можно гарантированно разбирать на части Гаябузу, Бэймана или даже Ген-фу, ранее казавшегося совершенно непобедимым.

В условиях столь примитивной фиксации ударов и обычных онлайновых лагов побеждает тот, кто умеет наносить не случайный, а *гарантированный* урон. В ближнем бою это достигается посредством захватов (учите), контратак (учите обязательно) и захватов на контратаки (придет само), в других случаях — через комбо, добивания и разного рода «джагглы» (когда соперник избивается в воздухе и у него нет шанса защититься). Тот, кто быстрее, точнее и агрессивнее проводит атаки, выигрывает.

Шаолиньский онлайн

В перерывах между боями одним и тем же бойцом против, как правило, одних и тех же соперников на одной и той же арене можно заняться MMORPG-аспектами. Бои на симуляторе, общение с NPC и покупка в магазинах различных вещичек (в том числе за реальные деньги) не даст вам никаких преимуществ в боевом плане. Внешность влияет на боевую часть игры только в том случае, если вы столкнетесь с соперником лицом к лицу на узкой улочке: по регалиям издали видно, сколько часов ваш оппонент провел за игрой. Но 99% дуэлей в DoAO назначаются заочно, через систему автоматического подбора противников.

Обычные файтинговые бонусы — новых бойцов и костюмы для них — дают за выполнение квестов. Уж не знаем, стоило ли ради этого городить вокруг Dead or Alive виртуальный мирок с аватарами и магазинами. Гораздо больше толку было бы от нормального лобби с возможностью сортировки оппонентов по пингу.

■■■

DoAO — единственный современный 3D-файтинг на PC, единственный PC-файтинг с поддержкой онлайновой игры и единственная надежда человека, который хочет бесплатно подраться в онлайне. Чтобы поиграть в **Dead or Alive 4**, нужен Xbox 360, лицензионная версия игры и платный аккаунт в Xbox Live. Чтобы поиграть в Dead or Alive Online, достаточно интернета и PC трехлетней давности. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Прекрасный трехмерный файтинг в обертке из китайской MMORPG.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Александр Исаев

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

- **Жанр**
  Философские беседы с монстрами
- **Издатель**
  Frogster Interactive Pictures AG
- **Разработчик**
  Spellborn NV
- **Издатель в России/локализатор**
  «Руссобит-М»/GFI
- **Цена игры**
  €12,99/мес.
- **Скорость связи**
  от 128 Кбит/с
- **Трафик**
  4-7 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.tcos.com
  www.spell-online.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

За годы разработки мы несколько раз порывались взять интервью у создателей **The Chronicles of Spellborn**, но у них постоянно находилась то одна, то другая хитроумная причина отложить разговор. Они оказались неразговорчивыми почти как **Rockstar**, которые плевать хотели, пишут о них или не пишут: у **Spellborn NV** тоже то электричество вырубит, то почта потерялась, то пиар-менеджер забеременела. И это не только с нами — на западных ресурсах материалов по TCoS тоже кот наплакал.

Прошло некоторое время, игра вышла, и разработчики заломили за нерекламированный TCoS подписку, как будто это первоклассная MMORPG по громкой лицензии. Играть дают, правда, все равно не всем — пока релиз был лишь в Европе и прорваться на сервера можно только через прокси. Мы нашли лазейку и выяснили, что разработчики так усердно прячут от чужих глаз и почему тут нужно платить за мир, в который другие с радостью пускают бесплатно.

В поисках самобытности

Дело в том, что Spellborn не обычная MMORPG из разряда «мы били, бьем и будем бить монстров». Больше всего игра напоминает ММО-квест. Тут почти не заставляют гоняться за врагами и снаряжением, а предлагают много общаться с NPC, опрашивать население, отлавливать подозреваемых, искать улики и в конце концов карать виновных (убийцу, вора, изменника или какого другого подлюгу). А вот виновен ли на самом деле тот, кого вы только что казнили, вы никогда не узнаете.

Диалог с NPC в таких условиях — тоже не простая формальность. Приходится вчитываться и много думать: после каждой реплики NPC появляется несколько вариантов ответа, и перепробовать все, как в большинстве других MMORPG, никто не даст. Ответы чаще всего взаимоисключающие, и если щелкать наугад, то можно запросто рассориться с персонажем и провалить важный квест.

Избежать непомерно длинных диалогов нельзя. В игре нет никаких стрелочек, рамок «зона задания» и заметных за километр мерцаний над квестовыми предметами. Всю эту информацию вам выдают ровно один раз, во время разговора с NPC, после этого можно рассчитывать лишь на память и смекалку. Поначалу все это выглядит какой-то чудовищной недоработкой, недосмотром дизайнеров. Но очень скоро понимаешь, что таким довольно варварским способом нас пытаются заставить думать, как раньше, а не сразу бежать в указанную зону, чтобы перебить там очередную толпу монстров.

Наконец, сведены к минимуму различия между персонажами. Три предельно стандартных класса (воин, маг и разбойник), две расы, которые отличаются лишь внешне, никаких профессий. Любой персонаж при желании может изготовить абсолютно любой предмет, достаточно лишь потратить немного времени и отыскать необходимый рецепт. Рецепты можно получить, убив монстра или подобрав сломанную вещь: отнесите ее NPC-ремесленнику, и за небольшую мзду он починит все что угодно, а попутно еще и расскажет, как смастерить нечто подобное. Все сводится к тому, чтобы срезать всю наносную мишуру и заставить игрока включить фантазию.

Эпические новички

Подобный подход к геймплею практически обесценивает и экипировку персонажа. В The Chronicles of Spellborn одежда и оружие — это некие дополнительные атрибуты, можно один раз найти неплохую броню и хороший меч, а после этого на долгие недели забыть об экипировке.

Здесь единственный стимул переодеваться — эстетика, никаких дополнительных выгод от

Различия между расами людей и даеви чисто внешние — копыта да татуировки. Разработчики даже не стали скрывать, что сделали их для галочки.

Графика в Spellborn отличная, но вот загадка — почему не стали прорисовывать красивую анимацию умений? Как будто фантазии не хватило.

Обратите внимание: прицел строго на оппоненте. Если медведь рванется в сторону, вы промахнетесь... или врежете себе по ноге.

смены брони вы не получите, а мощь атак и эффективность обороны зависит от умений, а не от оружия. Игре все равно, разите вы врага коротким кинжалом, двуручным мечом или тяжелым боевым топором.

Улучшить оружие можно, вставив в него специальные камни (sigils) с магическими эффектами. Они никак не отображаются внешне: персонаж, одетый в слабую на первый взгляд броню, вполне может оказаться очень опасным противником. Вероятно, со временем за этими камнями будут гоняться так же, как и за эпическими вещами в других MMORPG, но пока сражения никак не зависят от одежды.

Как мышь под веником

В таких условиях никак нельзя предсказать силу соперника. Насколько силен враг, вы не узнаете, пока не увидите его в деле, — все прямо как в жизни. Разработчики всеми силами старались сделать сражения, победа в которых зависит не от качества экипировки, а исключительно от тактики и грамотного применения умений. Никаких автоатак, никакого автоматического захвата цели. Один клик мышкой — один удар, прицеливаться нужно вручную, стоит промахнуться, как этим немедленно воспользуется противник, а вас ко всему прочему еще и оштрафуют за неточный удар. Маги так и вовсе могут подпалить сами себя и благополучно скончаться прямо перед носом у изумленного врага.

Помимо этого бои усложняются тем, что вы не можете использовать одни и те же умения раз за разом. Прежде чем воевать, придется вынести скиллы на специальную панель боя, которая выглядит как барабан. Иконки умений, расположенные в ряд на видимой стороне барабана, связаны одним кулдауном (временем перезарядки). Как только вы наносите удар, барабанчик прокручивается и показывает ряд новых иконок. Использовали что-то из этого набора — барабанчик снова перевернулся. Задумывалось, что игрок будет распределять умения по барабану до того, как напасть на монстра, — сортировка скиллов отнимает уйму времени. На каждую сторону барабана нужно поставить лечение, просчитать, чтобы усиливающие умения выпадали раньше атакующих, а атакующие вставали в определенном порядке, чтобы слиться в комбо-удар, — в общем, готовьте карандаш и бумагу.

Прирожденные пацифисты

Непростительная ошибка разработчиков состоит в том, что, создав такой замечательный задел для PvP, они совершенно не мотивировали игроков сражаться друг с другом. Специальных зон или арен для PvP в игре нет, а из поверженных противников даже не выпадает никаких полезных предметов.

В результате охота на себе подобных надоедает уже через несколько дней и большая часть игроков переключается на выполнение квестов и охоту за монстрами, которые в Spellborn значительно умнее, чем в подавляющем большинстве других MMORPG. Тупых болванчиков, бредущих на смерть со спокойствием жертвенного тельца, тут не найти. У монстров есть строгая субординация, они даже знают разницу между воином и магом: твари, у которых много здоровья и силы, рвутся между вами и хиленькими монстрами с магическими способностями — прикрывают их грудью. На рожон, правда, не лезут: если зверюга намного слабее вас и видит, что вы пытаетесь ее выцелить, она кидается в сторону, трусливо поджав хвост.

Проявляя чудеса смекалки во время ближнего боя, монстры при этом сильно тупеют, когда вы начинаете от них удирать. Ваш персонаж бодро перепрыгивает через кочки и овраги, а вот монстрам этот трюк не под силу, они почти всегда обегают препятствия и, соответственно, быстро отстают.

■■■

The Chronicles of Spellborn — прямая наследница неторопливых текстовых RPG с их замысловатым сюжетом, увлекательными квестами и стратегическими выкладками. Игроки, привыкшие к стремительным блокбастерам современности, где победа в PvP зависит от скорости реакции и умения быстро давить на клавиши, здесь ничего для себя не найдут. TCoS рассчитана на людей, которым нравится неспешный геймплей и которые любят тщательно планировать каждое задание. Всех остальных здесь просто не ждут. ■

Криворучки

Отчего создатели Spellborn строят препоны своим будущим подписчикам — непонятно. Неужели боятся русской мафии?

Из России и СНГ в Spellborn зарегистрироваться пока не так-то просто: нас туда деликатно не пускают. Первое время переправляли на сайт американского издателя, а теперь и вовсе пишут: «Простите, у нас пока нет издателя для вашего региона» — мол, бывайте, не поминайте лихом!

На самом деле издатель у нас уже есть (**«Руссобит-М»** запустит сервера этой весной), но пока игра вышла только во Франции, Германии, Скандинавии и странах Бенилюкса — открыть страницу регистрации могут лишь игроки с соответствующим IP-адресом. Пользователи торрент-сетей тоже долго раскочегаривались: пару месяцев на большинстве сайтов висел одинокий файл с не очень вдохновляющим сопроводительным текстом: «Я единственный сидер, нахожусь в Чехии в студенческой общаге, половина портов закрыта (не знаю почему). Кому очень надо, могут скачать откуда-нибудь еще».

Тем не менее выход есть! Вас выручит анонимный прокси-сервер, который можно найти, например, на ***www.proxy-list.org***. Понадобится это только один раз, при регистрации, клиент игры к IP безразличен (пока!), и в интернете полно инструкций, которые помогут разобраться с установкой. Но лучше, конечно, дождаться официального релиза.

ДОЖДАЛИСЬ?

MMORPG для настоящих ценителей: атмосферная, красивая, умная. Если неторопливый геймплей вас не смущает, то ни в коем случае не проходите мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

Максим Предтеченский, директор по продажам и маркетингу «Нивала онлайн»

ХАЛЯВА!

ПОЧЕМУ FREE-TO-PLAY — БИЗНЕС-МОДЕЛЬ БУДУЩЕГО

Эпидемия бесплатного контента распространяется по всему миру с огромной скоростью. Известные писатели наперебой публикуют свои новые романы в личных блогах. Группа **Nine Inch Nails** выпустила альбом и — к ужасу музыкальных гигантов — собственноручно выложила его в торренты. В декабре прошлого года система микротранзакций появилась в **EverQuest** и **EverQuest 2**, а затем генеральный директор **Electronic Arts** Джон Рикителло потряс игровую общественность, анонсировав бизнес-модель **Star Wars: The Old Republic**. «Игра будет основана на микротранзакциях», — заявил Рикителло инвесторам EA. И хотя электроники немедленно опровергли это заявление («Бизнес-модель игры еще не объявлена!»), мы-то понимаем, куда все катится. «Микротранзакции» — значит «без абонентской платы».

Повод сменить подписку на условно-бесплатную модель может быть только один — не иначе как микротранзакции приносят больше денег, чем стандартные $15 в месяц. Мы попросили директора по продажам и маркетингу **«Нивала онлайн»** Максима Предтеченского рассказать, как развивались бизнес-модели онлайновых игр и почему от подписки через пару лет останутся только воспоминания.

Откуда ноги растут

Создание и поддержка онлайновой игры изначально влетает разработчику в копеечку: оплата гигантского сетевого трафика, постоянная техническая поддержка, выпуск обновлений, подогревающих интерес к игре, — всего не перечислить. Если закладывать все эти расходы в цену диска с игрой, сумма может оказаться неподъемной для большей части аудитории. Поэтому в эпоху зарождения онлайна было принято соломоново решение: возложить все расходы на активных игроков. Пока играете — извольте платить за собственный комфорт и удовольствие, а на нет и суда нет.

Ultima Online, MMORPG-первопроходец, позаимствовала модель абонентской платы у онлайновых неандертальцев — текстовых MUD (Multi-User Dungeon). А сверхприбыльный **World of Warcraft** оказал индустрии медвежью услугу — вознес популярность абонентской платы на недосягаемую высоту. Многим западным инвесторам, аналитикам и, конечно, простым игрокам и поныне кажется, что другого пути нет. Однако они просто не хотят увидеть очевидное: взгляните на восточный онлайновый рынок.

Восток — дело тонкое

Азиатский игровой рынок поражает разнообразием бизнес-моделей. Представьте себе — китайский **World of Warcraft** оплачивается по довольно экзотической схеме pay per hour (почасовая оплата). **Guild Wars** окупается, выпуская дорогостоящие обновления. Наконец, некоторые нишевые проекты, такие как **Slapshot**, делают ставку на внутриигровую рекламу.

Но пальму первенства в последние годы уверенно удерживает модель микротранзакций, дающая возможность получить разнообразные игровые преимущества за дополнительную плату. Уникальность ее в том, что микротранзакции позволяют поддерживать сервера за счет состоятельных пользователей, давая менее обеспеченным возможность бесплатной игры. То есть абсолютно бесплатной. Кроме шуток.

Толчком к формированию модели послужила, как это часто случается в бизнесе, простая жажда наживы: разработчик хотел обзавестись дополнительным заработком.

Фанаты чего бы то ни было нередко готовы платить кругленькие суммы за предмет вожделения, но в случае ежемесячной подписки платить им попросту не за что. И в ситуации, когда легальный рынок не мог удовлетворить потребности игроков, появились подпольные торговцы. «Черные» продажи ценных предметов и игровой валюты росли как на дрожжах, и никакие контрмеры не помогали. «Если нельзя бороться с движением, следует его возглавить», — решили азиатские разработчики.

Если спросить китайского бизнесмена, какая free-to-play-игра кажется ему гениальной, он с большой вероятностью ответит: «Без сомнения, **MapleStory**». Эта простенькая двухмерная MMORPG, недалеко ушедшая от платформера, распространяется абсолютно безвозмездно (а само слово «бесплатно» встречается на главной странице ***http://maplestory.nexon.net*** минимум трижды). И что? В MapleStory зарегистрировано 50 000 000 (50 млн!) людей, а доступная из любой точки мира примерочная — всего доллар за прекрасный костюм Чубакки! — позволяет одним движением пальца превратить серого и довольно скучного персонажа в забавного и яркого героя. Как следствие — мировая известность, а заодно пятерка и семь нолей полновесных американских долларов.

Иными словами, условно-бесплатные игры берут не размером абонентской платы, а числом пользователей, умело играя на их психологии. Постоянный оброк в виде подписки, какая бы мизерная она ни была, тяготит: нужно бегать за карточками, следить, когда кончается учетный период... а тут отдал доллар — и забыл. Право слово, такая мелочь. Отдал другой — и снова забыл. И так до бесконечности.

Почем камешки?

Окрыленные успехом первых free-to-play-игр (говоря языком финансовых аналитиков, это «проект с бесплатным игровым процессом»), разработчики всех мастей ринулись продавать любой игровой контент, который вообще можно было продать. И немедленно напоролись на первый подводный камень. Оказалось, что в игру, в которой можно купить любые достижения, попросту неинтересно играть!

Серия мелких и крупных провалов довольно быстро научила азиатских разработчиков балансировать содержание игрового магазина (здесь выверенный баланс — самая страшная тайна, ноу-хау любой онлайновой конторы). В результате проб и ошибок на восточном небосклоне засияли такие звезды «мягкой» монетизации, как **Perfect World** и **Shaiya**, — игры с очень сложной, проработанной экономикой. Здесь удовольствие получает и тот, кто платит, и тот, кто не платит, при этом довольны и те, и другие: в русскоязычной версии Perfect World каждый второй игрок, достигший максимального уровня, когда-либо вкладывал в игру деньги.

А теперь представьте, сколько зарабатывают азиатские гиганты, игры-миллионщики. В **Fantasy Westward Journey** одновременно играют полтора миллиона человек, в **Zhengtu** — 910 тысяч, в **World of Warcraft** с почасовой оплатой — 685 тысяч. И забывчивых игроков, которые давно потеряли счет потраченным долларам, там пруд пруди.

И мы не лыком шиты

Тем временем в России формируются собственные условно-бесплатные модели. Прообразом микротранзакций по-русски стал браузерный пошаговый файтинг «**Бойцовский клуб**», породивший бесчисленное количество клонов. В основе его успеха лежат, пожалуй, те же составляющие, что у MapleStory: бесплатный игровой процесс, подкрепленный тривиальной механикой.

Но жесткий, ориентированный на противостояние геймплей кардинально отличался от позитивной азиатской игры. Схема монетизации, соответственно, тоже выбрана «жесткая» — продажа мощных, не передающихся другим персонажам артефактов, дающих решающее преимущество перед неплатящим противником. Плати или навсегда останешься внизу пищевой цепочки. Деньги — сила, и точка.

Что это — счастливая случайность или продуманный маркетинг? О причинах дикой популярности «БК» можно спорить бесконечно, но всем спорщикам давно очевидно, что именно «Бойцовский клуб» определил развитие российской модели микротранзакций на годы вперед. У большинства отечественных проектов прошлых лет отношение к кошельку потребителя бескомпромиссное: сила персонажа прямо зависит от количества вложенных в него денег.

Некоторые игры грешат дисбалансом и сейчас — если у тебя много денег, порушить внутриигровую экономику ничего не стоит. Взять хотя бы грозу российских free-to-play-локализаций Винтего (он же Примус или Винтболт). Стоит ему появиться на сервере, как экономике приходит крышка: на оплату разнообразных игровых ценностей финансовый магнат тратит, по разным оценкам, от нескольких сот тысяч до нескольких миллионов долларов. То ли это внебрачный сын Абрамовича, то ли на него работают школьники нескольких китайских провинций — Винтего по плечу все.

Однажды его гильдия установила контроль над одним из серверов **RF Online**, а в январе персонаж с ником Винтего переполошил комьюнити русскоязычной **Lineage 2**: за неделю игры он обзавелся люксор-молотом, который иные не могут получить и за полгода.

Неудивительно, что теперь повидавший виды российский игрок шарахается от слов «бесплатная игра» как черт от ладана.

Стоп!

Шарахается, собственно, зря. «Жесткий» период становления микротранзакций в России давно пошел на спад. Одну за другой у нас локализуют топовые азиатские игры с мягкой моделью монетизации. Она очень терпима к активным игрокам — тем, кто играет много, запоями, и добывает дорогие вещи самостоятельно. Таких любят в моделях с подпиской (много играет — значит долго платить будет) и на дух не переносят в моделях жестких (ах ты играешь и денег платить не хочешь, своим трудом все зарабатываешь?!). Мягкие модели сочетают приятное с полезным. В таких играх работает тождество «время = деньги»: многочасовой игрой вы можете заработать то, что другой купит в магазине. Формуле «деньги = сила» постепенно приходит конец.

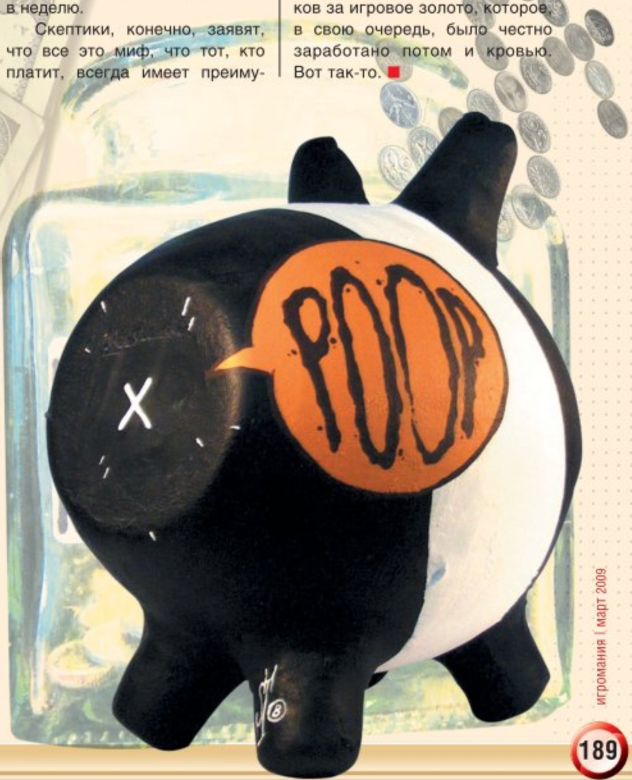
Российская free-to-play-модель формируется до сих пор. Мы, например, прежде чем запускать «**Аллоды онлайн**», обкатывали ее на **Granado Espada**, **Perfect World**, **Slapshot** и «**Пиратии**» — возможно, среднестатистический пользователь и не заметил, но игровые магазины в этих проектах работают по разным принципам. В идеале задача мягкой условно-бесплатной модели — собрать в одной игре школьника, который пока денег не зарабатывает, студента, который делит время между учебой, приработком и отдыхом, и их отца, который не может играть больше трех-четырех часов в неделю.

Скептики, конечно, заявят, что все это миф, что тот, кто платит, всегда имеет преимущество. Пока нет «Аллодов», приведу пример из личной практики. Знавал я одного топового игрока из **One Piece Online** (***www.toei-anim.co.jp/tv/onep***). По ведомым ему одному причинам он решил перейти в другую игру, а пожитки свои раздал товарищам по гильдии. И все бы ничего, но пожитки эти представляли собой огромный запас товаров из внутриигрового магазина на общую сумму в пару сотен тысяч рублей. Служба технической поддержки, естественно, отреагировала с легкой нервозностью — еще бы, столько добра отдают задаром! Но после короткого анализа логов сервера выяснилось, что повода для беспокойства нет: все эти предметы были в разное время куплены у других игроков за игровое золото, которое, в свою очередь, было честно заработано потом и кровью. Вот так-то. ■

Автора!

«Максим Предтеченский — директор по продажам и маркетингу «Нивала онлайн», с игровым бизнесом знаком с детства. Едва получив паспорт, возглавил игровой клуб «Мана», за пару лет превратившийся в самый известный клуб настольных игр за Уралом. Потом занимался продвижением и разработкой самых разных продуктов — от коллекционных карточных игр до топовых MMORPG.

Сейчас Отвечает за корректную экономическую ситуацию в Granado Espada, Perfect World, Slapshot, «Пиратии» и — с марта месяца — в «Аллодах онлайн», а между делом занимается виндсерфингом, сноубордом, кайтсерфингом и даже охотится. В промежутках успел побывать в топ-20 **Magic: The Gathering** и выиграть пару чемпионатов **Warhammer Fantasy Battle**.



МНОГОРУКИЙ БОГ ОНЛАЙНА

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ ПЕРВОЙ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Когда-то Гэри Гигакс, брокер из Чикаго, придумал настольные ролевые игры. Не то чтобы вдруг, не то чтобы совсем без посторонней помощи. На тот момент пришелся пик интереса к «волшебной» фантастике — позже ее назвали фэнтези. Поклонники Толкина успели зачитать бессмертную книгу до дыр и сметали с полок любые произведения про магов, рыцарей и прочее благородство.

Стоит ли удивляться, что в это время появилась компания **Dungeons & Dragons**, открывшая торговлю человеческими фантазиями? В настольных RPG есть все: приключения, загадочные подземелья, развитие персонажей. Только организовать игру не так просто: созвониться, договориться, собраться... Сегодня можно помахать мечом в какой-нибудь MMORPG в любое удобное время. Но чтобы такое стало возможным, человек по имени **Ричард Бартл** должен был перенести идеи чикагского брокера в Сеть и написать первую онлайновую игру. Мы поговорили с этим замечательным (а еще фантастически умным и веселым) человеком о самых разных аспектах создания онлайновых игр.

Мир без графики

Ричард Аллан Бартл родился в 1960 году и провел детство в небольшом приморском городке Хорнси графства Йоркшир. Его отец увлекался настольными RPG, но в конце шестидесятых в заштатном городке с населением в семь тысяч человек это увлечение не разделял никто. Компьютер еще не изобрели, игры продавали в картонных коробках, а Билл Гейтс сосал соску где-то в Америке и не спешил придумывать Windows.

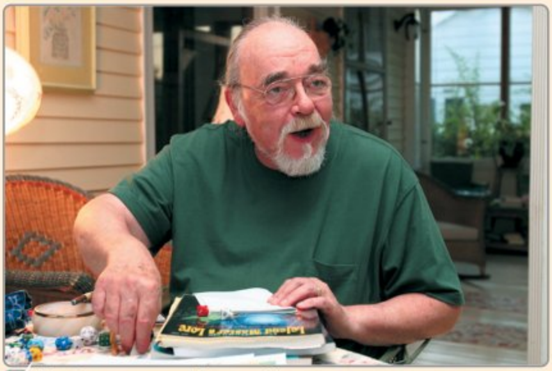
Волей-неволей старому Бартлу пришлось искать партнеров у себя дома. Вот так, с легкой руки родителя, Ричард и его брат пристрастились к настольным играм. Не знаем, как брат, но Ричард «подсел» конкретно — даже выпускал небольшой игровой журнал. Несмотря на крошечный тираж, письма от читателей поступали регулярно. Как же обидно было сознавать, что с ними невозможно играть в игры. Не ехать же ради этого на другой конец страны! Ричард кусал локти с досады и пару раз даже затевал игру по почте. А тут еще, в 1975-м, берегов Британии достигла Dungeons & Dragons. Для игроков это стало настоящим событием.

Кто знает, как сложилось бы дальше, не вмешайся счастливый случай. Вышло так, что в школу Ричарда провели телетайп — систему с режимом разделения времени, где каждый абонент отвечал по очереди. В отличие от обычной телефонной связи, весь «разговор» печатался на широкой бумажной ленте. Вопрос/ответ приходилось набирать на клавиатуре. Что-то вроде древнего варианта ICQ. Одновременно в режиме реального времени могло «беседовать» несколько человек. И главное — алгоритм работы телетайпа можно было менять!

Хорошими оценками Ричард подкупил учителей, получил доступ к этому чуду техники и научился его программировать. Нетрудно догадаться, на что были направлены его усилия! Первым делом Ричард написал небольшой текстовый квест, где на каждое действие приходилась определенная команда. Это выглядело примерно так: «Вы подходите к воротам старинного замка. Если желаете сразу открыть ворота, набирайте 19С; если хотите сначала постучать, набирайте 7F» и так далее. Квест был рассчитан на одного игрока. Мультиплеерная идея еще не созрела, хотя желание поместить всех телефонных абонентов в единый игровой мир возникло уже тогда.

Это сладкое слово «MUD»

В 1978 году Ричард поступил в университет Эссекса и в первую же неделю познакомился с таким же законченным игроманом, как



Гэри Гигакс, тот самый брокер из Чикаго, чьи ролевые игры воспитали добрую половину лучших разработчиков современности.

Вот так выглядит Dungeons & Dragons — игра, которой мы обязаны появлением квестов и RPG.

Ричард Бартл — человек и пароход, создавший первую в мире онлайновую игру.

он сам. Рой Трабшоу был на курс старше, уже имел опыт в программировании и мечтал о собственной игре в стиле фэнтези. Текстовая игра Ричарда произвела на Роя впечатление, но особенно заинтересовала идея мультиплеера. Он предложил написать программу, которая позволит многим людям находиться в игровом мире одновременно.

Именно Рой назвал первый онлайн-проект **MUD** (сокращенно от **Multi-User Dungeon**), позже название стало нарицательным. Работа закипела. Ричард отвечал за игровой мир, продумывал способы взаимодействия игроков. Рой превращал идеи в строчки кода. К концу обучения друзья уже работали над третьей версией MUD. Рой покинул университет первым, и Ричард доделывал игру в одиночку, значительно расширив возможности и здорово изменив код (неудивительно, ведь он сделал игру своей дипломной работой).

[Ричард]: Когда будете писать, подчеркните, что первую MUD мы сделали вместе с Роем. А то подумают, что я куда более самовлюбленный человек, чем есть на самом деле.

Что касается идеи: у разработчиков компьютерных игр всегда много хороших идей. Но чаще приходится отталкиваться от возможностей. Как-то Рой читал техническое описание к нашему университетскому компьютеру и обнаружил интересную функцию, которая разрешала всем пользователям делать записи в одну и ту же область компьютерной памяти. Рой начал искать применение этой забавной ошибке, а я увидел в ней дорогу в многопользовательские миры.

То же можно сказать и про изображения. В 1978 году у нас не было никакой возможности передавать и выводить графику на экран. Когда вы пишете игры фактически для телетайпа, который лишь печатает символы, приходится довольствоваться малым.

Но это совсем не так плохо, как кажется. Недаром современные MUD тоже не используют картинок и графического интерфейса — даже самые простые действия начинаются с набора текстовой команды (look north, look south и так далее). Игра стимулирует воображение игроков, они «видят» происходящее. Люди читают книги без картинок, потому что способны рисовать картинки у себя в голове. Причем эти иллюстрации гораздо лучше, чем какие-либо другие, поскольку они предназначены исключительно для вас. Может быть, поэтому фильмы по книгам никогда не станут для читателей лучше оригинального текста.

[Игромания]: Современные MUD (а они живут и поныне) похожи на своих предшественников как две капли воды, в первую очередь — пренебрежением к графике. Внешне игровой процесс чем-то напоминает текстовые квесты из «**Космических рейнджеров**». Вы точно так же читаете описания локаций и принимаете решение по обстановке. С той лишь разницей, что нет никакого жестко заданного сюжета. Есть только правила игрового мира, которые нельзя нарушать, и локации, которые практически не меняются.

А еще на экране нет заготовленных заранее ответов. Вы бродите по миру с помощью набора команд и взаимодействуете с ним через интерфейс командной строки. И главное — по локациям вместе с вами бродят NPC, монстры и другие игроки. С живыми игроками можно объединяться в партии, общаться. Последнее делает MUD похожим на любую онлайновую игру, вам не кажется? Можно ли считать современные многопользовательские игры наследницами вашего первого MUD?

[Ричард]: Да, безусловно. Они взяли от своих текстовых предшественников все, кроме графики. В современных онлайновых играх очень мало каких-то элементов, которые не были бы реализованы ранее в текстовых мирах. Если, конечно, их можно было сделать, не прибегая к изобразительным средствам.

Я склонен думать, что сами игры ничуть не изменились — по механике это все те же старые добрые MUD. Поменялось отношение к разработке, и появились завышенные требования к результату. Все ищут «правильные» решения, все стараются заполучить миллионы подписчиков. Сегодня «правильный» подход к созданию виртуального мира — вложить в него несколько десятков миллионов долларов. При таком весомом обстоятельстве вы почти всегда будете правы.

Если же ваши возможности скромнее и вам не нужно любой ценой собрать в игре население десятка микрогосударств, то стремитесь выразить в игровом мире свою индивидуальность. Настоящие создатели онлайновых вселенных — это скульпторы, художники. И не по профессии, а по призванию. Миры, которые они создают, — это своеобразное средство самовыражения.

Чем больше идешь на компромисс, уступаешь пожеланиям других, тем менее понятным и последовательным получается создаваемый мир. Я полагаю, игроков не стоит удерживать специально. Безнравственно делать игры-ловушки, откуда люди, как зомби, не могут уйти. У занимательной, динамично развивающейся вселенной шансы удержать игроков гораздо выше, чем у деспотичных унылых миров со вторичным геймплеем. Идеальный вариант — это когда игроки остаются в игре по собственному желанию, а не потому, что ненавидят любую другую альтернативу.

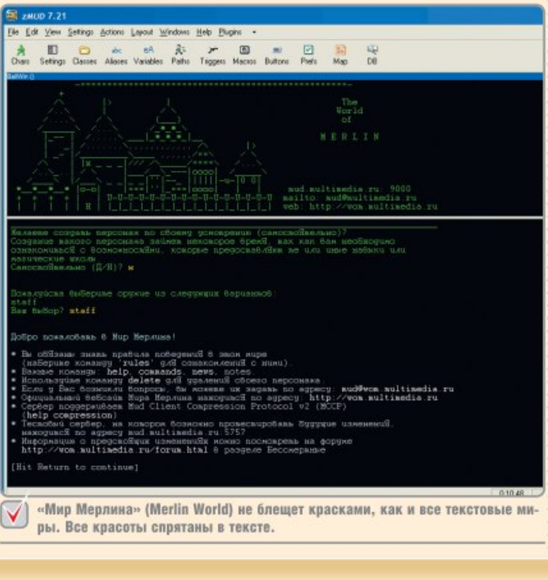
MUD по-американски

Американцы, как обычно, нашли своих — американских онлайновых первооткрывателей. Пока Ричард Бартл и Рой Трабшоу ваяли первый MUD в университете Эссекса, школьники и студенты штата Миннесота разрабатывали свою многопользовательскую игру. Условия у них были намного комфортнее, чем у англичан.

В образовательных целях американскую молодежь допустили к одному из самых мощных по тем временам компьютеров. Молодежь надежды оправдала — в 1978 году написала игру **Scepter** (более поздняя версия называлась **Milieu**), из которой впоследствии получился коммерческий MUD под названием **Scepter of Goth**. Однако даже американцы спорят об онлайновом первенстве вяло, для галочки. Ведь свою первую сетевую игру они все равно относят к классу MUD. А этот класс, как известно, создан руками Бартла и Трабшоу.

Трудно быть богом?

[Игромания]: Есть мнение, что разработчики онлайновых игр большие эгоцентристы. И двигает ими желание получить неограниченную власть над другими людьми, пусть даже в компьютерной игре. Как и во многих играх, в MUD есть геймместера — dungeon masters, — всемогущая каста «неприкасаемых», способных изменять мир. Они решают, казнить или миловать игроков, устраивают вселенские бедствия, развивают глобальные квесты. Они держат игровой мир в своих руках. Возможность стать одним из них потенциально есть у каждого, мно-



«Мир Мерлина» (Merlin World) не блещет красками, как и все текстовые миры. Все красоты спрятаны в тексте.

гие этого хотят, но не всем суждено этого добиться. Скажите, а вам трудно было быть богом?

[Ричард]: Нет, быть богом очень легко. Однако нужно не забывать, что существует много разных миров и множество других богов. Вы становитесь богом только для вашего собственного компьютерного мира. С одной стороны, вы можете делать что хотите. Но если игрокам не понравятся ваши действия, они уйдут в другой мир, где будут молиться другим богам. Это значит, что создатели виртуальных миров не совсем свободны в своих действиях. Им приходится проявлять заботу о «верующих», если они хотят, чтобы не оскудели земли игроками.

Заметьте, речь идет только о выдуманных мирах. В реальности все обстоит не так. Нельзя просто сбежать в другую действительность. Если вы верите в Бога, но вам не нравится окружающий порядок вещей, уходом ничего изменить нельзя. В реальном мире мы не персонажи компьютерных игр.

Политические игры

[Игромания]: Онлайновую игру можно рассматривать как большой социальный эксперимент. В ней участвуют реальные живые люди, они свободно общаются и поступают так, как обычно ведут себя в местах, где их никто не может увидеть. Обманывают, воруют, выручают в трудную минуту, ставят подножки — в общем, действуют как самые обычные люди, которые хотят выделиться, но не знают как. Вы сразу включили в первый MUD строгую иерархию или потребность в ней возникла позже?

[Ричард]: Две самые первые версии MUD не имели никаких игровых званий и рангов — всего, что называется иерархией, — если не считать деления на разработчиков-волшебников и обычных пользователей. Ничего подобного не было до 1980 года, когда мы начали работу над третьей версией игры. Как ни странно, эта версия теперь известна под названием **MUD1**. Там мы впервые ввели «социальное» неравенство. Это было скорее мое решение, чем Роя. Я видел, что игроки хотят сравнивать свои достижения, а мне хотелось дать им простые и доступные цели. По существу, это и был механизм геймплея.

Я рассматривал множество вариантов, но в конечном счете выбрал подход Dungeons & Dragons — давать игрокам очки (опыт) и повышать за них уровень. Именно этот вариант, на мой взгляд, подходил лучше всего.

Это не значит, что другие варианты не рассматривались вовсе. Ведь не обязательно привязывать очки опыта к убийству монстров. К примеру, можно было предложить игрокам искать какие-то предметы и собирать из них «коллекцию». Однако я отклонил эту идею, поскольку подобная схема требовала в базе данных больше места для хранения информации, чем мы имели на тот момент. В те времена не было гигабайтов оперативной памяти и больших жестких дисков.

[Игромания]: Теперь подобная табель о рангах существует в каждой онлайновой игре и от проекта к проекту почти не меняется. Почему? Что за чудесная политическая система лежит в ее основе?

[Ричард]: Пожалуй, меритократия (меритократия — система, при которой положение человека в обществе зависит только от его личных способностей. — ***Прим. «Игромании»***). При меритократии ранг в иерархии полностью отражает все достоинства и недостатки игрока. Ну и в какой-то мере ваш «возраст» — время в игре. Есть две причины, почему эта система существует практически в каждой онлайновой вселенной. Первое — она работает, это экспериментально доказано. Второе — разработчики не знают других способов или просто не хотят их искать.

Тем не менее другие способы есть. В большинстве современных игр деятельность высокоуровневых персонажей больше заключается в собирании «материала», чем в получении очков опыта и повышении игрового уровня.

[Игромания]: Что правда, то правда, однако «собирание коллекций» не доставляет особой радости. Часто именно на этом этапе высокоуровневые игроки покидают освоенную вселенную, поскольку жить в ней становится неинтересно.

Полтора землекопа

[Игромания]: Знаете, по данным последней переписи населения, в России проживают полторы тысячи гоблинов, почти тысяча эльфов и прочая фэнтези-публика в меньших количествах. Именно так записывали себя граждане в графе «национальность». Что бы это значило? RPG так повлияли на личность игроков?

[Ричард]: Хм... Ролевые игры позволяют людям стать теми, кем они действительно хотят быть. Освобождение от условностей реального мира — вот цель любой игры, и так было за многие тысячи лет до первого MUD.

Виртуальная реальность — то самое место, в котором можно быть (или стать!) самим собой. Значительно сложнее объяснить, как это работает. Я три часа вещаю об этом на лекции (с 2002 года Ричард Бартл преподает геймдизайн в университете графства Эссекс. — ***Прим. «Игромании»***) и все равно не уверен, что после этого студенты что-нибудь понимают.

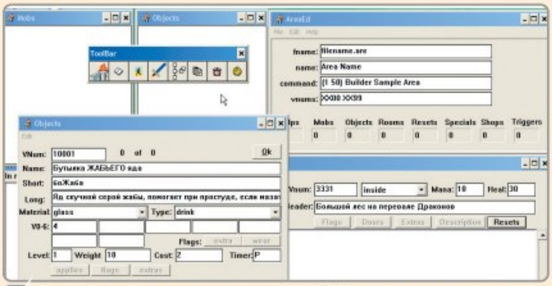
[Игромания]: Хорошо, а как вы относитесь к PK (player killing)? Этот элемент геймплея вызывает много критики, часто со стороны официальных властей — убийства, насилие, сами понимаете. Это действительно проблема или адвокаты и политики просто не умеют играть в многопользовательские игры?

[Ричард]: Я скажу так: если виртуальный мир изначально допускает убийство одним игроком другого — это прекрасно. Если же нет, и явление возникло само собой — все равно замечательно. Нужен или нет PK в данной конкретной игре, разработчики должны решать сами.

Прародитель RPG

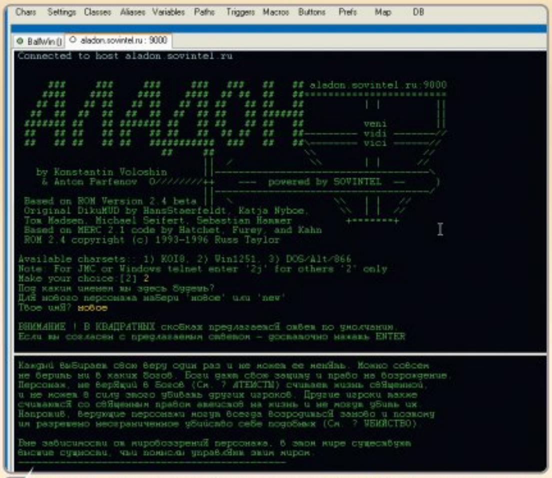
Вообще-то есть серьезные причины утверждать, что MUD стал прародителем не только онлайновых игр, но и всех квестов и RPG, ведь создатели первых квестов и ролевых компьютерных игр были знакомы с MUD не понаслышке. Да, конечно, правила пришли из настольной Dungeons & Dragons. Однако на компьютерах они появились впервые именно в MUD, а позже остальные разработчики просто копировали из текстовых RPG принципы формирования игрового мира.

Нелишне напомнить, что управление в первых играх **Sierra On-Line** было сделано так же, как в MUD. Игроки вручную набирали команды в командной строке, поэтому все первые RPG и квесты можно рассматривать как MUD с графикой. Только когда появилась мышь, количество команд резко уменьшилось, и в конце концов командная строка полностью исчезла с экрана. Теперь вызвать ее из небытия можно лишь для каких-то особых операций — например, для того, чтобы напечатать чит-код.



Пожалуй, столько юмора, сколько есть в MUD, нет ни в одном другом жанре игр.

Кто бы мог подумать, что все красоты онлайновых игр появились из непритязательной одежки текстовых MUD-миров.



Русский MUD «Аладон» работает на движке ROM 2.4; создать на нем свой собственный проект может любой желающий.

К тому же разные люди подразумевают разные вещи, когда говорят о PK. Скажем, в PvP игроки просто осложняют друг другу жизнь различными неприятными способами. Можно скастовать замедляющее заклинание, которое резко снизит скорость движения вашего персонажа, а можно применить что-то посерьезнее, и тогда он станет временно неактивен и возродится в определенном разработчиками месте — а это прямая потеря времени. Игра становится несколько сложнее, но не более того.

Другое дело — PD (permanent death, полное уничтожение). Здесь убитый вами персонаж никогда не воскреснет, он навсегда удаляется из игровой базы данных.

Современное поколение игроков, судя по всему, даже не представляет себе, что концепция PD могла когда-то существовать. Они привыкли к менее строгому варианту и сейчас воспринимают PK как способ разжиться вещами убитых противников. И хотя все прекрасно понимают, что с «убитым» ничего страшного не случается, внешне это сильно напоминает грабеж. Людей, далеких от компьютерных игр, в том числе и политиков, эта сторона дела возбуждает не по-детски.

Проблема PK чересчур раздута, и рвение отдельных политиков прикрыть MMORPG меня беспокоит. Они перегибают палку со своими запретительными мерами, а их бы усилия направить против распространения порнографии или на защиту интеллектуальной собственности.

К счастью, слишком много людей сегодня играют в компьютерные игры и вряд ли политики решатся на крайние меры — запретить MMORPG, например. Политикам приходится думать о негативной реакции электората. Представьте себе, что кто-то вздумает запретить телевидение! Будет такой шум, который не переживет ни одна партия.

Игроки — это сила, с которой приходится считаться. Политикам, конечно, тоже хочется почувствовать себя гейммастерами, но с компьютерными играми этот номер просто так уже не пройдет — пусть занимаются играми политическими.

Привлекательное рядом

[Игромания]: Несмотря на внешнюю непритязательность, внутреннее устройство MUD может быть очень сложным, а отсутствие графики компенсируется развитым искусственным интеллектом. У вас несколько ученых степеней, в том числе в области AI. Видны там какие-нибудь подвижки — будут ли монстры умнее? А то сегодня, если раненый зверь убегает от игрока, это уже называют продвинутым искусственным интеллектом.

[Ричард]: Да нет, что вы. Обязательно будут. Монстры в графических мирах глупы по сравнению с текстовыми мирами. Да и те могли быть умнее. Эволюцию игровых монстров сдерживает развитие железа: много компьютерных ресурсов тратится на просчет поведения монстра. Около 40% времени CPU занят планированием маршрутов — только лишь перемещением NPC с одного места на другое!

Цифра эта остается практически неизменной на протяжении десятилетий, несмотря на рост вычислительной мощности процессоров. Если вы хотите научить монстров более сложным вещам — окружать игрока, охотиться из засады, — приготовьтесь, что цифра вплотную приблизится к 100%.

И все же более умные монстры сулят столько преимуществ, что я хочу увидеть их не меньше вашего, а может, даже и больше. Как-никак, я доктор наук в области AI и занимаюсь этим профессионально.

[Игромания]: Расскажите тогда, в чем отличие AI в современных MMORPG от AI в MUD и от игр, рассчитанных на одиночное прохождение?

[Ричард]: Единственное различие между искусственным интеллектом в MMORPG (то есть виртуальных мирах с графикой) и MUD (виртуальных мирах без графики) — в масштабах. Чем больше мир, тем больше требуется вычислительных ресурсов, чтобы управлять монстрами, — вот и все.

В одиночных играх AI обычно сложнее, поскольку работает в более тяжелых условиях. Даже когда игрок ничего не делает, AI продолжает трудиться — ему ведь надо моделировать поведение другого человека.

В онлайне такие продвинутые монстры необязательны: другие игроки прекрасно справятся с ролью соперников. Мне кажется, однажды в сингле потребуется такой сложный уровень интеллекта, что придется выделить для AI собственный процессор. Это в первую очередь сильно продвинуло бы вперед игровые приставки, да и теперешним PC «усилитель AI» не помешает. ■

Вы говорите по-русски?

Основная масса текстовых миров англоязычна. Но есть и русские MUD, вот некоторые из них:

www.aladon.ru — «**Аладон**», полностью русский MUD на основе ROM 2.4. Разрешено убивать других игроков, есть дополнительные расы и классы.

http://arda.pp.ru — «**Арда**», мир по мотивам произведений Толкина. Здесь «умные» монстры: они запоминают обидчиков.

http://wom.multimedia.ru — **Merlin World** на движке ROM 2.4. 100 уровней развития персонажа, возможно добавление новых квестов и кланов. Основной язык — английский, однако много зон переведено на русский язык и общение на русском поддерживается.

www.adan.ru — «**Адамант Адан**», мир по вселенной Толкина.

А если вам хочется создать MUD самим, скачайте знаменитую утилиту **MUD Connector** (***www.mudconnector.com***) — она содержит великое множество MUD-заготовок!

Любой MUD-клиент (например, Z-MUD) предложит вам на выбор с десяток увлекательных текстовых миров. И это лучшее свидетельство, что дело MUD живет и процветает.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алексей Макаренков, Степан Селищев

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ICQ-войны

Затяжная холодная война между компанией **AOL** (владельцами ICQ) и различными сторонними интернет-мессенджерами, использующими протокол **ICQ**, похоже, переходит в открытую конфронтацию. Напомним, что еще в конце прошлого года было несколько случаев, когда менялся протокол и пользователи сторонних программ (в частности, **QIP** и **Miranda**) не могли подключиться к сети. Тогда разработчики этих утилит довольно быстро решили проблемы, обновили клиенты и зажили спокойно. Все посчитали, что дело было просто в плановых работах на серверах AOL.

Но 21 января произошло событие, которое практически не оставило сомнений, что AOL целенаправленно вытесняет с рынка все альтернативные программы. Приводим краткую хронику. Около часа дня многие пользователи, которые решили воспользоваться своим мессенджером, не смогли этого сделать, а лишь получили сообщение с просьбой сменить программу на новую версию ICQ. Поначалу все решили, что это очередная «плановая» работа на серверах, но через некоторое время обнаружилась закономерность — зайти в сеть не могут только интернетчики из СНГ: если использовать западные прокси, проблем не возникало, да и люди из других стран ни на что не жаловались. Кто-то озвучил мысль, что AOL целенаправленно борется именно с российскими пользователями, среди которых очень большой процент подключается не через ICQ, а через другие мессенджеры. Приблизительно через сутки разработчики QIP и Miranda выпустили обновленные версии программ, и к этому моменту уже почти никто не сомневался, что AOL целенаправленно глушит альтернативные мессенджеры, хотя никаких официальных комментариев и не дает.

С одной стороны, AOL можно понять. Они предоставляют бесплатные услуги, заработать на которых можно только при помощи рекламы. Если человек не пользуется «родной» аськой, то он автоматически не просматривает и рекламные сообщения. С другой стороны, компания рискует потерять множество поклонников разом — всех, кого не устраивает официальный ICQ-клиент. Множество людей и так потихонечку переходят на **Jabber**.

Jabber — это, по сути, такая же, как и ICQ, система обмена мгновенными сообщениями, построенная на основе протокола XMPP. Но есть несколько принципиальных отличий. Протокол Jabber полностью открытый — то есть ни о каких альтернативных клиентах тут речи идти не может, любой созданный мессенджер можно считать официальным. У Jabber множество серверов (создать свой сервер может любой человек), а значит, «уронить» его практически невозможно. Плюс — любой сервер можно сделать изолированным и использовать, скажем, только для общения внутри компании. Jabber-клиентов на сегодняшний день существует очень много, в России наиболее популярны QIP Infium, «Я.Онлайн», Google Talk и LJTalk.

Это Google! Руки за спину, носом в пол!

То, что интернет зачастую помогает арестовать опасных преступников, ни для кого не секрет. Через веб вычисляют злобных хакеров, назначают провокационные свидания педофилам, отслеживают террористов. Но бывают и довольно необычные случаи. Например, не так давно **Google** в прямом смысле помог арестовать банкира Ли Харберта из Сан-Франциско, который еще в 2005 году, находясь за рулем, сбил пешехода и скрылся с места преступления.

Обвинение очень долго не могло доказать, что повреждения, обнаруженные на «Ягуаре» Харберта, были получены в результате наезда на пешехода. Банкир настаивал на том, что помял бампер и капот при столкновении с оленем на загородном шоссе. Экспертиза не могла ни подтвердить, ни опровергнуть это заявление — судя по всему, Харберт тщательно вымыл машину сразу после происшествия, никаких частиц одежды на металле не сохранилось.

Все шло к тому, что банкира оправдают. И тут кому-то из следователей пришло в голову проанализировать веб-логи банкира. Выяснилось забавное. Оказывается, на следующий день после аварии Ли искал через Google информацию о совершенном им преступлении. Этот факт стал последним кирпичиком в обвинительной базе: на свободу Харберт выйдет лишь через три года.

Заглуши пиратов

На **YouTube** попробовали бороться с пиратством весьма необычным способом. Раньше видеоролики, для оформления которых использовались различные музыкальные композиции без разрешения правообладателя, просто удалялись с сервера. YouTube попробовали не удалять видео, а просто убирать из него звук. Казалось бы, логичное решение — видео остается, а новую дорожку автор всегда может добавить при помощи программы AudioSwap.

Вот только множество людей, натолкнувшись на «немые» ролики, решили, что проблема в их железе, и начали переустанавливать сначала драйвера, а потом и операционки. Кто-то даже отправился в магазин менять свою аудиокарту, потому что она «не работает с YouTube». В официальном блоге разработчиков появилось множество комментариев, в которых интернетчики требовали не использовать больше подобный метод защиты. Судя по всему, их

вопли были услышаны: известные нам «немые» ролики удалены с YouTube, новых пока тоже не появлялось.

Нас — миллиард

Исследовательская компания **comScore** опубликовала свой ежегодный отчет по общему числу интернет-пользователей во всем мире. Итак, нас миллиард! Если быть более точным, то на начало января этого года — 1 007 730 000. При сборе статистики учитывались только люди старше пятнадцати лет, проводящие в интернете хотя бы два часа в неделю (с работы или домашних компьютеров). Если приплюсовать более молодую аудиторию, то получится, наверное, на несколько миллионов больше.

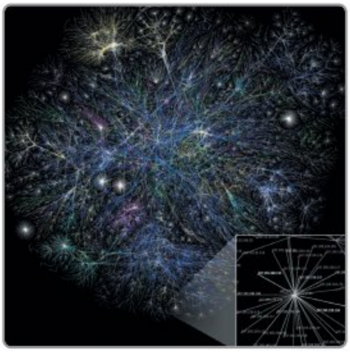
Что касается распределения числа пользователей по странам и регионам, то за последние несколько лет оно практически не изменилось. Азия уверенно держит более 40%, 28% у Европы, у Северной Америки — 18%. А вот Россия впервые вошла в десятку стран с самым большим числом интернетчиков — у нас постоянно пользуется вебом около 29 млн человек, это восьмое место в мире (2,9% от общего числа).

Одновременно была опубликована статистика по числу сайтов в Сети. Тут до миллиарда еще очень далеко, пока их всего 185 млн, причем за последние два месяца общее число из-за мирового финансового кризиса сократилось почти на два миллиона.

Интернет по закону Мура

Еще в 1965 году **Гордон Мур**, один из основателей **Intel**, высказал предположение, что число транзисторов в процессорах будет удваиваться каждый год (впоследствии, правда, он исправился и заявил, что оно удваивается каждые два года). Умозаключение оказалось довольно точным, на протяжении длительного срока процессоры действительно эволюционировали именно с такой скоростью.

Закон Мура начали применять в других сферах, и очень часто это срабатывало, менялся только промежуток «времени удвоения». Например, недавно ученые из Института вычислительной техники Академии наук Китая доказали, что по закону Мура развивается и интернет, только число сайтов и информации удваивается не за год или два, а за пять лет. Помимо этого исследователи сделали еще одно очень интересное наблюдение. До сих пор считалось, что интернет растет по принципу дихотомического ветвления — как куст. Каждая веточка делится на две, те, в свою очередь, еще на две и так далее. Чем больше маленьких веточек нарастает, тем более шаткая конструкция получается. Чтобы она оставалась стабильной, необходимо увеличивать число ключевых несущих звеньев (в случае с интернетом в их роли выступают маршрутизаторы). Ученые доказали, что в определенный момент, когда сайтов уже достаточно много, число ключевых звеньев можно увеличивать незначительно, а вся конструкция стабилизируется за счет периферических связей. Получается, что интернет — это не куст, а эдакое перекати-поле, в котором каждая веточка цепляется за соседнюю, и этим обеспечивается прочность конструкции.



Браузеромания

Продолжается война на рынке веб-браузеров. Маленькие, но хищные программы вгрызаются в сочное тело гиганта Internet Explorer и откусывают от него кусочек за кусочком. Сейчас на долю браузера **Microsoft** приходится 68% рынка, следом за IE уверенно движется Firefox со своим 21%. Потом идет Safari (8%). А вот на четвертом месте прочно угнездился Chrome (1%), которому все пророчили провал — мол, люди протестируют новый браузер, поймут, что он мало чем отличается от других, и вернутся к проверенным решениям. У браузера от **Google** уже сформировалась своя аудитория, которая, судя по опросам, ни на что другое «Хром» не променяет. Следом за «Хромом» следует Opera (0,7%) и Netscape (0,6%).

Медицина онлайн

В Великобритании пытаются повысить качество медицинского обслуживания довольно оригинальными методами. Министерство здравоохранения создало специальный раздел на сайте ***www.nhs.uk***, в котором каждый желающий может оставить свои комментарии по поводу работы любого частного врача (специальный блок для комментариев будет готов к маю).

Начинание, безусловно, хорошее, вот только сразу же вспоминается ситуация, когда всем жителям Великобритании разрешили оставлять отзывы о работе клиник. Тут же понабежала масса весельчаков, которые зафлудили все комментарии сообщениями типа: «В этой клинике мне удалили бородавку с уха, но сделали это так неосторожно, что она через неделю выросла на спине, и теперь я не могу носить футболки», «Данная клиника не устраивает меня потому, что геморрой в ней лечат исключительно при помощи пальпации» и т.д. И если на работе клиник подобного рода высказывания отразились незначительно, то по врачам частной практики удар может быть куда серьезней. Например, Британская медицинская ассоциация уже высказала свой протест: с их точки зрения, подобный подход приведет к тому, что врачи будут не лечить больных, а лишь всеми силами стараться им понравиться.

Изящный взлом

Существует несколько способов взломать банкомат. Можно попытаться раскурочить железяку, хранящую в своих недрах немало денег, топором. Можно своротить его с места бульдозером, увезти с собой и попытаться изъять деньги подальше от глаз органов правопорядка. Можно подключиться к системе банкомата при помощи чипованной кредитки и, словно Джон Коннор, заставить его выплюнуть все свое содержимое.

Группа уфимских хакеров поступила еще изящней. Они не просто подключились к банкомату, а перепрограммировали в нем курс валют, в результате доллар стал стоить 1500 рублей. После этого они, не отходя от кассы, зачислили на свой счет $800 и тут же сняли их в рублях, — обогатившись на 1,2 млн. ■

Алена Ермилова

Все дороги ведут в Google

Есть компании обыкновенные, где дела решаются долго и по почте, все сидят в офисе от звонка до звонка, а за спинками широких кожаных кресел и сотрудников-то не видно — они либо курят, либо в магазин за сигаретами побежали. А есть **Google** — странная компания, которой едва-едва исполнилось 10 лет и которая круглосуточно кормит сотрудников лучшими обедами в Америке, позволяет кататься по офису на роликах и приводить с собой домашних животных.

«Игромания» посетила московский офис Google, где встретилась с директором по связям с общественностью Аллой Забровской и специалистом по связям с общественностью Инессой Погоржельской и выяснила, как на самом деле живет, шутит и работает Google.

В недрах офиса

Мы — я, Алла и Инесса — сидим за столом в московском офисе Google, том самом, на Садовническом острове, в пяти минутах ходьбы от Кремля. Стол у нас необычный — теннисный, а вокруг стоят низкие цветастые диваны, «баобабы» (огромные мешки для сидения, набитые пружинистым наполнителем) и даже массажное кресло.

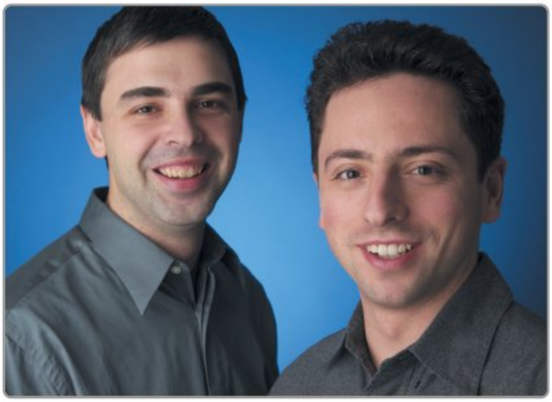
По обе стороны от стола непрерывно курсируют туда-сюда довольные программисты (или, как их называют в Google, инженеры) — самые главные люди в компании. За нашей спиной находится кухонька, где каждый может сварить себе кофе и соорудить что-нибудь пожевать. Пока ассортимент небольшой, да и десятиметровая кухня — это совсем не по-гугловски. В большинстве офисов Google работают столовые (правильнее даже — рестораны), где профессиональные повара круглосуточно готовят самые разные блюда — день французской кухни, день кухни итальянской, «день салатов по вашим заявкам». Такова философия компании: сотрудник должен быть сыт, потому что иначе он будет думать о еде, а не о работе. Да и вообще, как сказал однажды исполнительный директор Google Эрик Шмидт, «программисты хотят заниматься программированием; они не хотят заниматься стиркой», поэтому в Google делают все, чтобы их сотрудники не отвлекались на всякие праздные занятия. Ведь если дать группе людей, желающих изменить мир к лучшему, необходимые средства и инструменты, они это сделают.

Едят и играют

[Алла]: Честно сказать, в Москве у нас не самый лучший офис: это не наше здание, мы снимаем этаж в офисном центре «Балчуг Плаза». Делаем, конечно, что можем: поставили везде холодильники с соками и газировкой, организовали кухоньку, провели Wi-Fi, но по-настоящему гугловский офис нам не позволяют сделать условия аренды. Мы здесь все-таки в гостях, и должны соблюдать правила арендодателя. Не можем, например, заменить все лампы дневного света на энергосберегающие, не можем открыть ресторан и готовить еду прямо на этаже.

Обычно мы изначально проектируем офисы под себя: в строящемся бизнес-центре, где еще нет ни стен, ни коммуникаций, Google выкупает несколько этажей и полностью их оснащает. Приглашаются архитекторы, психологи, проводится большое психосоциологическое исследование, у сотрудников спрашивают, в каких условиях им хочется работать, что настраивает людей на нужный лад.

И вот какая штука выяснилась: оказывается, рабочее место сотрудника не должно быть слишком индивидуализированным. Во многих компаниях стараются создать для каждого свой уголок — свой стол, свой компьютер, множество сувениров, календариков, фотографий на полках... Мы нашли другой подход: рабочее место должно быть максимально безликим, а все вокруг — кухня, зоны отдыха, переговорные — должно быть очень ярким, неординарным. Ведь про-



Два знаменитых стэнфордских экспериментатора Сергей Брин и Ларри Пейдж.

Ассортимент небольшой, но не в каждом офисе встретишь блюдо с горой свеженатертой морковки.

граммисту для работы нужен лишь компьютер — так пусть берет ноутбук и ходит с ним по офису, работает, где ему удобно: на диване, на балконе, в массажном кресле. Наконец, если он устал, пусть отдохнет — вот теннисный стол, вот дартс, вот Wii...

Тут программисты шумно выкатываются из соседней комнаты и толпой бросаются к настольному хоккею — в этот момент они очень похожи на вечно галдящих симов.

[Алла]: Google пришел в Россию в 2005 году с единственной целью — предложить все те же услуги и сервисы, только на русском языке. Работу начали с почты и поиска.

Международные компании очень любят говорить, что Россия, мол, особый рынок, тут надо идти на всякие ухищрения. На самом деле — ничего подобного. Люди везде одинаковые. По всему миру у них одни и те же потребности и интересы, и живут они одним и тем же.

Локализовывать в России поисковую систему тяжело из-за особенностей русского языка — у него морфология сложная, результаты поиска зависят от падежа, приставки, суффикса, порядка слов. До этого в Google не сталкивались с такой проблемой, поэтому в московском офисе сразу занялись морфологией сложных языков, и теперь мы помогаем локализовывать программы на финские и славянские языки. Сейчас московский офис так разросся, что менеджеров по маркетингу, продажам и связям с общественностью пришлось отселять в другой офис — на Новинский бульвар.

Мы давненько подумываем о переезде в настоящий Google-офис, как в Америке. Знаете, наша штаб-квартира в Маунтин-Вью — любимая тема всех профильных журналов для руководителей высшего звена. Что ни статья про коллективную работу и взаимопонимание в компании — то обстоятельный рассказ про атмосферу студенческого кампуса: зеленые лужайки, чистые, умытые здания, по территории бродят счастливые люди, играют в бадминтон, волейбол, катаются на роликах — в общем, санаторий, а не работа. С собой можно приводить собак (кошек нельзя — на них у многих аллергия), и в парке то тут, то там встречаешь лукошки со спящими питомцами. Офисные здания проектируются так, чтобы от места работы до ближайшего кафетерия было 30-40 метров — чтобы бегать далеко не приходилось. В главном офисе есть и детский садик, и фитнес-клуб, и свой стоматолог — все отвечает мысли основателя Google Ларри Пейджа: «Мы не хотим, чтобы у вас была отличная работа, мы хотим, чтобы у вас была отличная жизнь».

Такая странная история

Отличная жизнь по-гугловски — это непринужденная атмосфера студенческого кампуса. И началась эта отличная жизнь с того, что однажды семья потомственных математиков Бринов уехала из СССР — вряд ли кому-то надо объяснять причины, по которым буржуазная Америка показалась интеллигентным евреям привлекательнее, чем затравленная Страна Советов. Родители пятилетнего Сергея довольно быстро нашли работу — отец, кандидат физико-математических наук, устроился в Университет Мэриленда, а мать — научным сотрудником в NASA. Однако жить в чужой стране оказалось непросто — другие люди, другой язык, что там — другие средства передвижения: автомобиль пришел на замену привычному метро, и даже бабушке Сергея, Майе Брин, пришлось сесть за руль, чтобы возить ребенка в школу. «Это был шок, когда мне сказали, что надо сдать экзамен на водительские права. Было очень страшно».

А Сережа очень скучал в школе. Родители с самого детства занимались с ним математикой и прочили академическую карьеру, поэтому он с легкостью щелкал школьные математические задачки и то и дело спорил с учителями. Бабушке оставалось только сокрушаться: «В голове у него были одни компьютеры. Я все думала, что с ним будет?»

Сергей экстерном окончил школу, получил диплом с отличием Мэрилендского университета и престижную стипендию Национального научного фонда, а в 19 лет без труда поступил в аспирантуру знаменитого Стэнфорда, где и занялся сбором данных в больших массивах неструктурированной информации. Говорят, кстати, что львиная доля дополнительных курсов, которые выбрал Сергей, не имела никакого отношения к математике — танцы, яхтенный спорт, гимнастика, плавание... что уж удивляться, что первая поисковая программа,

Знаменитое массажное кресло с кучей программ, а рядом с ним — «Автостопом по Галактике» Дугласа Адамса.

Гуглеры шутят

Как вы уже поняли, в Google работают неординарные люди. Так уж повелось, что на первое апреля они разыгрывают весь мир, и шутки эти, уж конечно, далеко ушли от избитых «Ой, а у тебя пятно!» или «Поздравляем, вы выиграли миллион рублей!». А так как Google — компания с чудинкой и изобрести Wi-Fi из цепочек комаров ей ничего не стоит, все простодушно принимают их первоапрельские приколы за чистую монету. Вот как гуглеры развели доверчивых пользователей в 2008 году.

Аппарат, который печатает бейджи для посетителей, очень похож на чудо-машинку Google Cash. А самой Google Cash в природе не существует.

«Вставьте купюру в шредер...»

Один из самых популярных запросов, который нам присылают пользователи **AdWords**, — просьба увеличить количество способов оплаты за рекламные кампании. Сегодня мы рады предложить новый способ оплаты, разработанный специально для российских пользователей, — Google Cash. До недавнего времени основными способами приема платежей были кредитные карты и банковский перевод. Однако всем известна страсть россиян к единственно верному средству оплаты — наличным деньгам. Чтобы лучше соответствовать требованиям нашего рынка, мы разработали новое устройство, аналогов которого до сих пор не существовало.

Теперь вы можете установить портативный купюроприемник Google Cash прямо у себя в офисе или дома и вносить платежи за рекламу наличными рублями. Купюра после попадания в устройство сканируется и... уничтожается. Как известно, деньги возникают в момент печати купюры Центральным банком страны и уходят из оборота после того, как поступают в Центральный банк. Поэтому уничтожение купюры эквивалентно ее возвращению в Центральный банк. Благодаря уникальным банковским и интернет-технологиям попадающая в купюроприемник купюра распознается, аппарат записывает ее номер и устанавливает подлинность. Затем купюра уничтожается, после чего сразу же считается изъятой из обращения с зачислением соответствующей суммы на ваш счет. Уникальный аппарат моментально распечатывает кассовый чек.

Сейчас устройство проходит тестирование и желающие могут получить Google Cash бесплатно. Необходимо учитывать, что после уничтожения купюры остаются твердые отходы, которые требуют утилизации. Поэтому вместе с устройством поставляется контейнер для их сбора с последующим компостированием и превращением в питательную среду для выращивания растений.

В настоящее время мы активно совершенствуем технологию и в скором времени надеемся осуществлять платежи наличными вебмастерам, использующим AdSense.

которую Сергей написал в 1994 году, выискивала новые картинки на сайте «Плейбоя»!

Год спустя в Стэнфорд поступил и Ларри Пейдж — они познакомились, когда Сергей водил новичков по университету. Первое время они терпеть друг друга не могли, спорили по малейшему поводу, но потом сдружились и задумали вместе «структурировать весь интернет», как хвастливо заявлял преподавателям Ларри.

А поиск в интернете велся в те времена доисторическим способом — в базу данных **Yahoo!**, например, все данные вносились редакторами вручную. Они тратили уйму времени на просмотр и структурирование самых разных сайтов, но главной задачи так и не решали: Yahoo! был скорее качественным интернет-каталогом, но никак не поисковиком.

Ларри понимал, что количест-во информации в Сети растет экспоненциально, поэтому ручная выборка — не выход. Мало того, запросы пользователей многозначны, поэтому поисковик должен отображать много сайтов, среди которых человек сможет выбрать нужные ему. А значит, информацию придется структурировать быстро и автоматически. Визуальное решение нашлось скоро — Ларри хотел выдавать результаты в виде ссылок, как делала популярная в то время система **AltaVista**.

Но вот по какому принципу ранжировать результаты поиска? По частоте употребления нужного слова? По количеству картинок? По объему базы данных? Да тогда придется загружать на компьютер весь интернет! Ларри и Сергей оказались в тупике.

Надо сказать, что в 60-е годы прошлого века появилось такое понятие, как индекс цитирования научных статей — показатель популярности той или иной научной работы. Ученые часто ссылаются на труды коллег, и считается, что чем чаще цитируют ту или иную статью, тем она авторитетнее. Ларри прикинул, что и интернет-ссылки могут иметь разную значимость, а важность того или иного источника можно определить по количеству ссылающихся на него ресурсов. И в интернете это сработало! Конечно, о целой программе тогда и речи не шло, но сам алгоритм был найден и получил имя PageRank.

В 1997 году Ларри и Сергей написали работающий поисковик и тщеславно назвали его Google, ведь гугол — это гигантское число, 10 в сотой степени, единица со ста нулями, а именно столько информации вмещал по их прикидкам интернет. Поисковик поселился на сайте университета по адресу ***Google.Stanford.edu*** (он, кстати, и сейчас там), и в 1998 году им пользовалось 10 000 человек в день, выедая половину всего университетского трафика. Данные первого дата-центра Google уже тогда занимали 1 Тб — друзья купили по льготным ценам несколько винчестеров и обосновались в общежитии в комнате Ларри. Пользователи были в восторге от качества поиска, но Сергей и Ларри хотели получить ученую степень и продолжить академическую карьеру, поэтому попытались продать Google в AltaVista или Yahoo! — всего за миллион долларов. Но ничего у них не вышло. «Поисковики бесперспективны и денег на них не заработаешь!» — был ответ. Технологию одобрил лишь основатель Yahoo! Дэвид Фило, но покупать сырой еще продукт не решился и посоветовал аспирантам организовать собственный бизнес, доработать и масштабировать программу, а потом зайти снова.

Не найдя покупателей и так и не закончив аспирантуру, Сергей и Ларри решили основать собственную компанию. Денег у них не было никаких. В анг-лийском даже выражение такое появилось — to do Google («сде-лать Google»), то есть сколотить целое состояние, не имея на первых порах четкого бизнес-плана. Даже логотип поисковика Сергей нарисовал сам в бесплатном редакторе GIMP. Бросив Стэнфорд, изобретатели переехали в город Менло-Парк и поселились в гараже Сьюзен Войчицки, давней подруги Сергея Брина (в 2007 году, кстати, Брин женился на ее сестре Анне). На первых порах весь Google состоял из десятка компьютеров, которые помещались на столе и под столом. За аренду Сергей и Ларри платили $2000, и почти все деньги уходили на электричество.

Первым инвестором Google стал вице-президент **Cisco Systems** и основатель **Sun Microsystems** Энди Бехтольшейм. Он не очень-то верил в будущее интернет-поиска или контекстную рекламу, но напористые Ларри и Сергей его поразили — он выдал Google чек на $100 000. А дальше понеслось — уже в августе 1999 года Google переезжает в штаб-квартиру в Маунтин-Вью, в апреле 2004-го запускает почтовую службу **Gmail**, в феврале 2005-го — сервис **Google Earth**, в октябре 2006-го покупает **YouTube**, а в 2007 и 2008 годах журнал **Fortune** называет компанию лучшим работодателем.

[Алла]: Сейчас основная часть нашего дохода — контекстная реклама **Google AdWords**, использующая модель аукциона. Программа позволяет рекламодателям показывать потенциальным клиентам рекламные объявления по теме их поискового запроса. Она автоматически подбирает рекламу таким образом, чтобы та соответствовала содержанию страницы, на которой появляется. А на программном обеспечении и сервисах мы не зарабатываем — инфор-

Есть распространенный миф, что в московском офисе Google все говорят по-английски. Проверено: неправда это, сотрудники общаются по-русски.

Этот принтер зовут Громозека. А есть еще принтер Русалка и переговорные — Простоквашино и Железяка.

Тем не менее идеальный английский нужен: проекты Google — международные, да и видеоконференции устраиваются каждый день (и ночь!).

мация должна быть бесплатной и общедоступной.

В это время в офисе программисты входят в раж и начинают молотить по хоккейному шарику так рьяно, что диктофон мигает красным: не может определить основной источник звука.

[Инесса]: Как и везде, в Google есть субординация, но все очень открыты. Начальство не прячется за семью замками, прикрываясь табличкой «Приемные часы»: любой стажер может подойти хоть к генеральному директору и запросто с ним поговорить, а иногда даже и поспорить. Мы стараемся свести служебную иерархию к минимуму — она совсем не нужна для того, чтобы хорошо выполнять свою работу. У нас нет секретных проектов, нет совещаний за закрытыми дверями. Даже если ты ничего не понимаешь в программировании, но у тебя есть свежая идея — просто подойди к любому программисту и расскажи о ней. У нас и пространство-то офисное общее, только низкие пластиковые ширмы отделяют один стол от другого — да и то для того, чтобы можно было стикеры лепить и на пол ничего не скатывалось.

[Алла]: Особенность Google в том, что у нас всем до всего есть дело. Стоит задать вопрос на внутреннем форуме, как люди тут же откликаются, забрасывают тебя советами.

Скажем, у нас есть возможность самим выбирать, какие соки и продукты будут завозить в офис, и одно время на форуме была целая ветка — «Заказывайте меньше молочка со вкусом жвачки». Одно время его возили в ужасающих количествах, а нам все-таки хотелось сделать меню сбалансированным. Или вот гамбургеры — на форуме долго висела тема «Вместо гамбургера с яйцом предлагаю заказывать гамбургер обычный!».

Так бывает в маленьких коллективах, когда компания только-только основана, царит атмосфера стартапа и у всех на лбу написано: «Мы — одна команда!» В больших коллективах это пропадает — но только не в Google.

Неестественный отбор

Секрет Google — в людях. Попасть сюда чуть ли не сложнее, чем на МКС: простой отправкой резюме не обойтись. Отбирая исключительно талантливых людей, Сергей и Ларри придумали сложный и многоступенчатый механизм приема на работу.

Сначала в компании изучают резюме соискателя, потом ему звонит рекрутер из отдела кадров и рассказывает о вакансии и условиях работы — чтобы не было недопонимания. Если рекрутер и соискатель находят общий язык, его приглашают пообщаться в офис. Собеседований может быть и три, и пять, и десять — на английском и на русском языке, о математике, латиноамериканских танцах и о политике, со специалистами отдела кадров, с будущими сослуживцами, с коллегами из иностранных офисов. Процесс тянется несколько месяцев, а после финального собеседования Google берет пару недель на размышление.

Зачем тратить столько сил на пустые формальности? В Google собеседование — это особое дело. Компании не важен ваш пол, возраст, национальность, семейное положение и отношения с военкоматом. Google интересна исключительно ваша сообразительная голова, и, чтобы определить степень ее исключительнос-

Гуглеры шутят-2

Уникальный передатчик Culex Pipiens — обыкновенный городской комар.

А вот первоапрельская шутка 2007 года. Тогда с беспроводными сетями было туго даже в Москве, и в Google затеяли интернетификацию всей страны — почитайте, каким оригинальным способом.

Комариный Wi-Fi

Мы начинаем крупномасштабный проект по предоставлению беспроводного широкополосного доступа в интернет для большинства российских пользователей. Пока мест, где существует сложившаяся инфраструктура предоставления доступа к сетям данных, относительно мало. Поэтому мы создаем собственную одноранговую сеть на основе множества автономных микропередатчиков, способных автоматически самоорганизовываться в ту или иную инфраструктуру. Для этого будет использована технология, аналогичная ZigBee и подобным сетям (mesh networks).

Для размещения передатчиков и распределения их по местности выбраны наиболее мобильные площадки, а именно Culex Pipiens (на фото — одна из модификаций устройства). Благодаря их повсеместному распространению доступ в интернет будет предоставляться в любой точке России.

Программное обеспечение приемопередающих устройств будет автоматически вычислять наиболее выгодные маршруты передачи данных от одного такого устройства до другого и корректировать их в зависимости от качества связи и конфигурации сети.

В частности, мы уже предусмотрели процедуру восстановления связи в случае утери одного из узлов (как обычно, мы рассчитываем на массовое использование относительно дешевых устройств, эта техника себя уже зарекомендовала). Дальнейшие улучшения качества передачи данных включают в себя, например, использование особенностей ландшафта для увеличения пропускной способности и надежности соединения.

Конечно, проект подобных масштабов невозможен без участия высококвалифицированных инженеров и программистов. Поэтому, если вам интересно решать такие задачи, приходите к нам. Нам особенно нужны специалисты, знакомые с Mosquito Lisp, так что если вам доводилось работать с этим языком — не забудьте упомянуть об этом в резюме!

В этом году очередной Google-прикол наверняка появится в открытом блоге компании на ***http://googlerussiablog.blogspot.com.*** Не попадитесь!

За три года дартс и стенку вокруг него истыкали так, что впору вешать новый.

В Россию отправили целую партию Google-велосипедов, но ее почему-то задержали на границе. Доехал только этот.

ти, в компании готовы отрывать от дел самых высокопоставленных сотрудников. Раньше, например, Сергей Брин проводил собеседования сам, но сейчас только Ларри Пейдж просматривает резюме будущих сотрудников.

Так как большая часть коллектива — программисты, на собеседовании частенько задают математические задачки или предлагают написать часть кода (многие похожи на задачи сайта **TopCoder.com**). При этом правильность решения не так уж волнует HR-службу: им важен сам ход мысли и гибкость вашего мышления. Они будут вовсю сбивать вас с толку и давать ложные подсказки, а потом серьезно оценят вашу реакцию. Многочисленные собеседования дают свои плоды: в компании собираются люди, близкие по духу и образу мысли. А если человек не подхо-дит Google и усилия HR-службы потрачены впустую... Одно время Сергей Брин задавал в конце собеседования один и тот же вопрос: «Я сейчас выйду на минуточку, а когда вернусь, вы мне расскажите что-нибудь, чего я не знаю». И в этот момент Сергею было интересно действительно все. Почему? Просто если человек не пройдет собеседование, Сергей будет уверен, что не зря проболтал с ним полчаса — узнал что-то новое.

Смотри, как полетел

Ежедневно проводя сотни собеседований, Google отбирает особенных сотрудников, которые способны работать, когда над душой никто не стоит. Более того, в компании действует знаменитый принцип 80-20, когда 80% рабочего времени человек уделяет своему главному проекту, а 20% — любимому делу. Например, программист, работающий над морфологией сложных языков, в «дополнительное» время может заняться анализом погодных явлений или новостных лент. Велика вероятность, что это хобби перерастет потом в полноценный проект: из «двадцатипроцентных» мини-увлечений родилась и почта Gmail, и сервис **Google News**, и социальная сеть **Orkut.com**, бьющая рекорды популярности в Индии и Бразилии.

Именно поэтому Google интересуют ваши хобби — вдруг вы любите астрономию, физику и географию и поможете в разработке карты звездного неба? Именно поэтому здесь ценят красный диплом и смотрят на вкладыш с оценками — Google нужен не просто выпускник МГУ, здесь ждут любознательного и разносторонне развитого человека. Если вы доб-росовестный исполнитель — это отлично, но в Google принято проявлять инициативу.

[Инесса]: Мы летом выезжаем на пикники, зимой вместе празднуем Новый год, а каждую пятницу собираемся в офисе, знакомимся с новичками, отмечаем дни рождения, обсуждаем новые проекты. Такие посиделки называются TGIF — Thanks God, It's Friday! («Наконец-то пятница!»), и прижились они в офисах по всему миру.

Программист, идущий от холодильника с соками, застревает у дартса и пытается попасть в десятку — неожиданно дротик рикошетит от стенки и вонзается прямо у его ног. «Оппа, смотри, как полетел! — раздается из-за пластиковой ширмы. — Ты в театр-то с нами пойдешь сегодня?» — «Не, мы вон на каток собрались!» Действительно, ведь до катка на Красной площади тут рукой подать.

[Алла]: У нас во всех странах так работа устроена. Мы учитываем какие-то местные особенности — например, в Дубае или Каире выходной день не в воскресенье, а в пятницу, но корпоративная культура та же.

И сервисы Google везде функционируют одинаково — с той лишь оговоркой, что мы соблюдаем законы стран, в которых предоставляем свои услуги. Наглядный пример — наша работа в Китае. Как в России, там работают два поисковика — китайский сервис Google China (**Google.cn**) и международный поисковик **Google.com**. Из-за цензурной политики китайские власти иногда прикрывают Google.com, а на Google.cn нам приходится модерировать результаты поиска — мы не удаляем «неблагонадежные» ссылки совсем, но вынуждены указывать в результатах, что «некоторые сайты не отображаются из-за цензурной политики вашего правительства». Нам с большим трудом далось это решение, ведь информация должна быть общедоступной. Но мы во всем руководствуемся принципом «Не навреди!», а здесь как раз такой случай.

■■■

Между тем сервисами Google пользуется уже весь мир, а компания и не думает останавливаться — поисковик, почта, карты, спутниковые снимки, социальные сети... пройдет еще лет десять, и у ног Пейджа и Брина окажется весь мир. Прямо «Матрица» какая-то!

Впрочем, если все компании будут при этом работать так же надежно и споро, как Google, а каждый из нас будет при этом ходить на работу пешком и ежедневно обедать в ресторане, то господство Пейджа и Брина — не самый плохой вариант развития событий. Тем более что Сергей Брин сказал, что очень расстроится, если Google будет его главным достижением в жизни. А ему сейчас только 35 лет... ■

Этот гонг собирает гуглеров на разные мероприятия, в том числе на вечеринку «Наконец-то пятница!».

Среди мягких кресел мешкообразной формы спрятана коробка с радиоуправляемыми машинками. «Да вот, батарейки сели», — сетует программист, пробегающий мимо с бутербродом и кружкой чего-то горячего.

В магазине Google-Store.com полным-полно всяких штучек вроде флэшек или мышек из переработанного пластика, ползунков с символикой Google и ванильной помады для губ, но Google Lava Lamp — самая популярная покупка: стимулирует выработку идей.

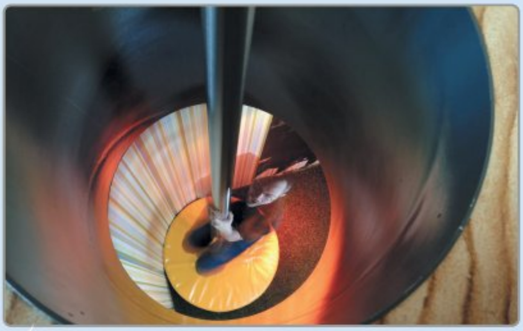
Только кухня и ноутбук

Совсем недавно Google закончил оборудовать новые офисы в Цюрихе и Санкт-Петербурге — с настоящими, гугловскими переговорными, комнатами отдыха, библиотекой, рестораном и всем-всем-всем, что нужно для жизни необыкновенным программистам. Скоро и в Москве такой офис построят.

Переговорные комнаты в Цюрихе — внутри и снаружи.

Библиотека, Цюрих.

Стойка администратора, Санкт-Петербург.



Чтобы пообедать, нужно зацепиться за столб и...

...и соскользнуть вниз на кухню. Цюрих.

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Я найду тебя по нику

www.jibros.ru

Никнейм — по сути то же прозвище, только человек придумывает его себе сам. Ник проще запомнить, чем полные имя и фамилию, и предполагается, что он уникален. Вот только число всевозможных мегадестроеров и суперсмэшеров давно перевалило все мыслимые пределы, а всяких Vasya Pupkin в Сети столько, что глаза разбегаются. Найти контакты человека по нику бывает очень сложно, а уж понять, те ли это контакты, можно только методом проб и ошибок. **Jibros.ru** откопает из недр социальных сетей, блогов и обычных сайтов все упоминания о человеке с нужным вам ником — телефоны, ICQ, адреса, место учебы и работы, пароли, явки... хм, нет, пока без паролей и явок, но до этого уже недалеко.

Элементарный файлообмен

http://drop.io

Чтобы сохранить в интернете большой файл или просто передать его другому человеку, зачастую приходится проделывать сложнейшие манипуляции: регистрироваться в файлохранилище, заполнять множество форм, подтверждать регистрацию через e-mail. **Drop.io** позволяет избавиться от всей этой ненужной возни. Вы просто заливаете файл на сайт и получаете ссылку, по которой любой желающий сможет без всяких регистраций и паролей скачать ваш файл на очень приличной скорости. Пока максимальный размер файла — 100 Мб, зато никаких вам рекламных баннеров, многочисленных форвардов на другие страницы и другого мусора.

А ты уже покен?

www.doyoupoken.com

Как мы обычно заводим друзей в интернете? Либо через форумы и блоги, либо через социальные сети и онлайновые игры. Человек заходит на вашу страничку, начинает следить за заметками или фотографиями, вы общаетесь и, наконец, встречаетесь в реальной жизни.

Сервис **Doyoupoken.com** пытается провернуть обратную операцию. Встречаясь в реальной жизни с людьми, вы можете обмениваться с ними информацией о ваших аккаунтах в различных социальных сетях. Специально для этих целей создатели сайта разработали USB-брелоки в виде забавных зверушек с большими лапами. Называются зверушки покенами (poken). Если вы видите человека с таким же, как у вас, покеном, то достаточно хлопнуть лапкой своей зверушки по его — и дело сделано. Придя домой, подключаете брелок к компьютеру — и специальная программа моментально добавляет «запокенного» человека в ваш контакт-лист.

Задумка без пяти минут гениальная, но у забавы есть один серьезный минус — за покенов нужно платить вполне реальные деньги. Один такой звереныш стоит около $15 (продаются, например, здесь: ***www.firebox.com/product/2266/Poken*** — или здесь: ***www.ideecadeau.ch/poken_carte_visite_reseau_social.html***).

Подкаст — это просто!

http://podfm.ru

Podfm.ru — очень удобный и простой сервис для популяризации своего подкаста и прослушивания подкастов других людей. Все рассортировано по разделам, а для проигрывания файла не обязательно скачивать его на диск. Здесь же можно делать скринкасты — добавляете к подкасту тематические картинки и получаете своеобразную веб-презентацию, которую можно не только слушать, но еще и рассматривать.

Подписка на человека

http://friendfeed.com

Если вы ведете одновременно несколько блогов, регулярно размещаете фотографии на фотосайтах да еще и снимаете видео и выкладываете ролики, скажем, на **YouTube**, то у вас наверняка голова уже идет кругом от такого количества информационных потоков. Специально для таких многостаночников и был придуман сервис **Friendfeed.com**. Здесь можно собрать в одной ленте ваши записи, фотографии и видеоролики: достаточно создать аккаунт и один раз ввести ссылки на все свои «веб-представительства».

Но еще интересней Friendfeed.com не с точки зрения творца, а с позиции читателя. Добавляя друга, вы подписываетесь не просто на его блог, а сразу на все его онлайновые воплощения. Участники Friendfeed.com даже используют специальное выражение — они говорят не «подписаться на ленту», а «подписаться на человека».

Дорогой Adobe, будь лаской...

http://dearadobe.com

Отличная компания **Adobe** не оставила конкурентам ни малейшего шанса, и в результате Photoshop, Acrobat, Reader и прочие очень нужные программы стоят сегодня на каждом компьютере. Однако это не значит, что ими удобно пользоваться. Тут вам и Adobe Updater, который неизменно выскакивает при запуске программ, и ссылки на официальный сайт, размещенные в неприятной близости от самых ходовых кнопок, и нелогичное расположение иконок в главном меню — короче говоря, есть на что пожаловаться.

Выразить разработчикам свое «фи» можно на сайте **DearAdobe.com**. Если с вашим пожеланием («Снизьте цены, черти!») согласится много народу, оно попадет в топ-лист и представитель Adobe ответит на него в меру своей испорченности.

ФЛЭШ ИГРЫ

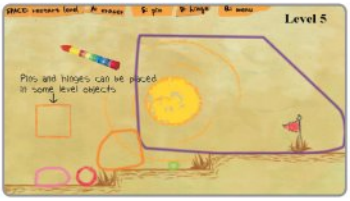
Степан Селищев

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Примитивная физика



http://magic.pen.fizzlebot.com

Если вы по какой-то причине до сих пор раздумываете, стоит ли тратить деньги на **Crayon Physics Deluxe** (см. рецензию на эту замечательную головоломку в текущем выпуске «Игромании»), можем посоветовать облегченный вариант — флэш-аналог этой игры под названием **Magic Pen**. Здесь все работает по тем же самым законам. Вам нужно провести шарик из одной точки в другую (в отличие от Crayon Physics Deluxe — не до звездочки, а до красного флажка). Цветными фломастерами можно рисовать любые формы, и, как только контур будет замкнут, предмет обретет «плоть» и начнет существовать по законам ньютоновской физики.

В отличие от старшего собрата, в Magic Pen нарисованные вами объекты немного упрощаются (то есть контур сглаживается, и фигура становится похожа на один из нескольких геометрических примитивов — круг, овал, треугольник или прямоугольник), да и сами головоломки тут чуть-чуть попроще. Зато в Magic Pen есть ластик, с помощью которого можно расчистить даже безнадежно заваленный фигурками уровень.

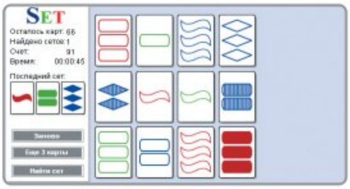
Космические черви

www.games1.org/flash-games/Worms

Маленький космический кораблик (на самом деле просто точка с хвостиком) в **Space Worms** ощущается буквально кончиками пальцев. Со скоростью света он улепетывает от погони. Всего одно нажатие на кнопку — и бегунок изменяет траекторию и ускоряется. Но чтобы уйти от преследования (вражеские корабли-точки притягиваются к вашему «червяку», словно он обладает огромной гравитацией), придется долго тренироваться. С каждым уровнем число врагов увеличивается, и лавировать между ними становится все сложнее.

К слову, Space Worms — очередной «убийца офисов»: сотни тысяч людей по всему миру стараются убегать как можно дольше, чтобы попасть на вершину чарта. Явление это, разумеется, стихийное. Пройдет пара месяцев, и массовое увлечение игрой закончится, но менее увлекательной она от этого не станет.

Сеттер или сет?



http://logical-games.org/index.php?mod=train&lang=rus

«**Сет**» (The Set) — это логическая карточная игра, придуманная женщиной-генетиком Маршей Фалко в процессе изучения... эпилепсии у собак. Из предложенного набора карт вам нужно выбирать так называемые сеты — три карты, которые либо схожи, либо различаются по четырем характеристикам (цвет, заливка, форма, число фигурок). Происходит все это, понятное дело, на скорость — кто быстрее найдет сет, тот и победил. Флэш-версии отчаянно не хватает соревновательного духа, однако память она развивает прекрасно.

Гремучий фосфор

www.chillcade.com/free-online-games/29/phosphor.html

Многопользовательский шутер на флэше! Думаете, это что-то из разряда фантастики? Отнюдь. **Phosphor** — наглядное тому доказательство. Полное 3D (только придется установить ShockWave), грамотно сконструированные уровни, сбалансированный набор оружия... Плюс довольно умные боты. В плане графики даже до первого **Unreal Tournament** игре еще далеко, но геймплей продуман отлично. Отдельное спасибо надо сказать авторам за то, что они сделали несколько чисто снайперских карт.

Летите, ежики, летите

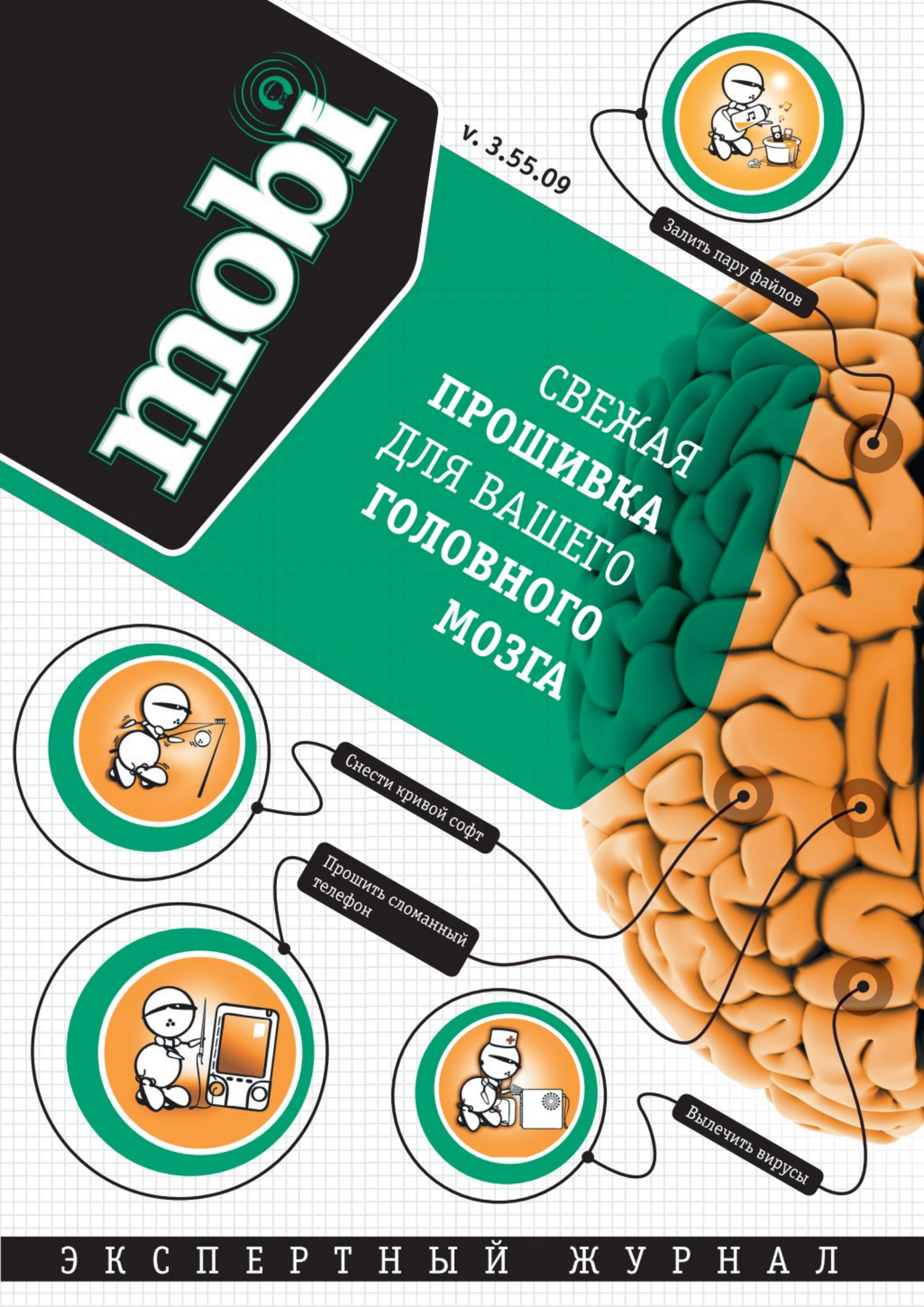
http://armorgames.com/play/1760/hedgehog-launch

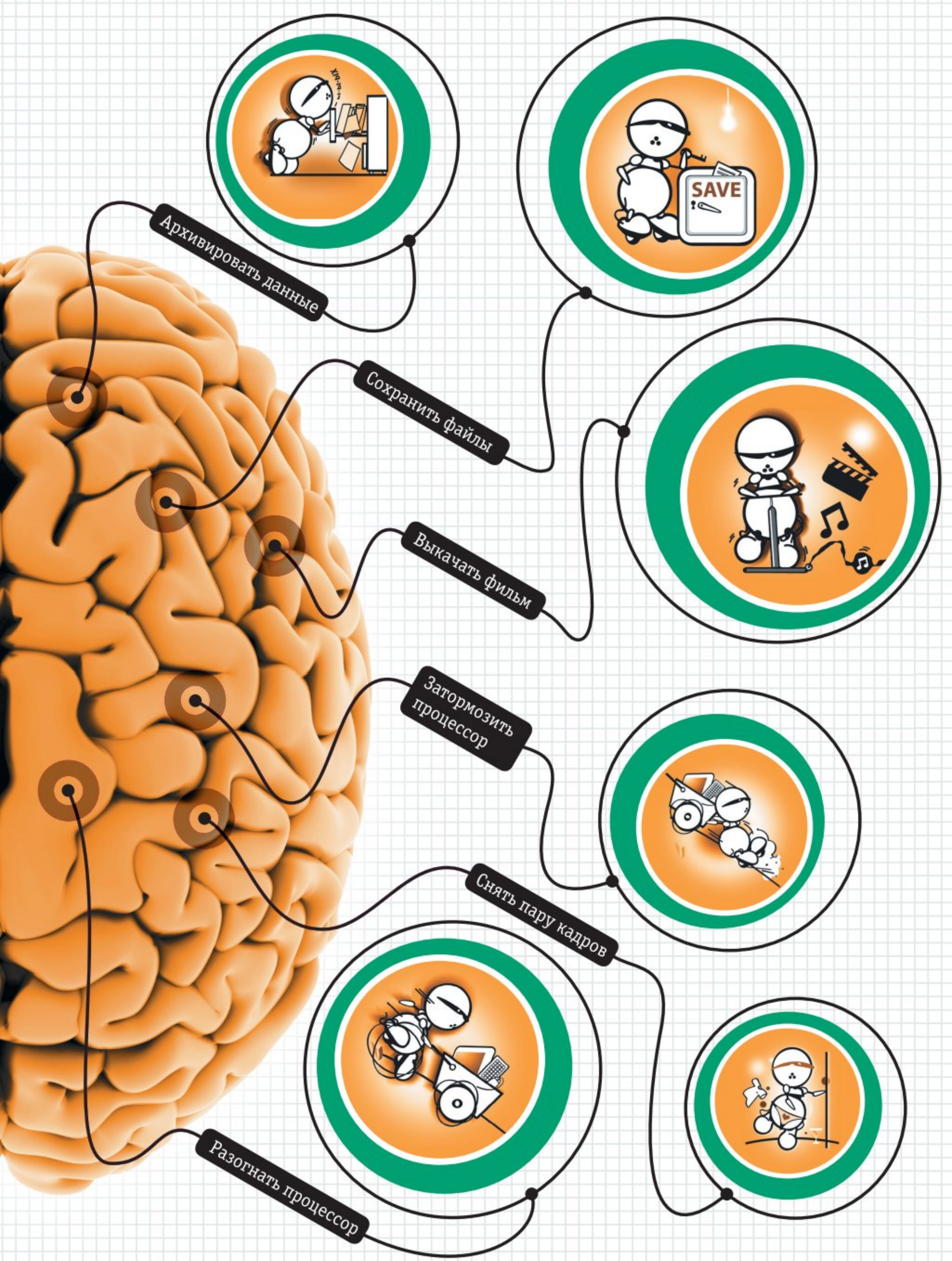
Число клонов легендарного пингвиномета — **Yeti Sports** — не поддается учету. Чего только мы не метали! И дедов-морозов, и белок-камикадзе, даже президент России с легкой руки флэш-программистов отправился в затяжной полет. **Hedgehog Launch** — это апофеоз подобного рода игр. Здесь недостаточно просто как следует размахнуться (точнее, растянуть огромную рогатку) и отправить несчастного ежика, обмотанного подушками, в сторону горизонта. После каждого раунда придется прокачивать бедное млекопитающее, повышать его навыки планирования, прикручивать амортизаторы, вживлять в филейную часть ракеты-ускорители и прочими варварскими методами улучшать его летные характеристики.

Super Mario Fighting

www.gamesvine.com/arcade/MarioCombat

Если разобраться, то Марио — персонаж довольно трусливый. Врагов он побеждает либо закидывая их различными предметами, либо подло запрыгивая им на головы. А вот так, чтобы честно, врукопашную... В **Mario Combat** у вас есть уникальная возможность отдубасить черепашек при помощи различных приемов ближнего боя, а в завершение игры намять бока самому королю Куупу.


mobi
v. 3.55.09
Залить пару файлов
СВЕЖАЯ
ПРОШИВКА
ДЛЯ ВАШЕГО
ГОЛОВНОГО
МОЗГА
Снести кривой софт
Прошить сломанный телефон
Вылечить вирусы
ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ



О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Прежде чем переходить к делу, хочется поздравить всех представительниц прекрасного и одновременно слабого пола с наступающим 8 Марта. А раз хочется, то зачем же себе отказывать в удовольствии?! Поздравляем! Надеюсь, ваши кавалеры уже озаботились и прикупили достойные подарки. Кавалеры? Озаботились? Купили? Если нет, то это был тонкий намек.

В качестве затравки расскажу вам небольшую байку. Один читатель над нами недавно подшутил. Прислал письмо, в котором был... нет, не сам вопрос, а ссылка на него. Ссылка вела на сайт, на сайте находился файл, который нужно было скачать, открыть шестнадцатеричным редактором и по ряду наводок, которые тоже приводились в письме, расшифровать собственно сам вопрос. То, что это не реклама и не вирус, было ясно из контекста, поэтому мы потратили довольно много времени, чтобы выполнить этот забавный почтовый квест. Расшифровали вопрос, а там оказалась всего одна фраза: «Как игры влияют на психику?» Пять баллов. Мы минут десять из-под стола вылезти не могли. Для тех, кто не в курсе, поясним: подобный вопрос содержится приблизительно в 70-80% всех писем, которые вы нам присылаете.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Девушки девушек с 8 Марта обычно не поздравляют, поэтому я тихонечко так поздравлю сильную половину человечества с не так давно прошедшим 23 февраля. Чуть-чуть, конечно, опоздала, но это ведь лучше, чем совсем не поздравить?

Раз уж Старпом начал с байки, я тоже расскажу маленькую забавную историю про ваши письма. В прошлом месяце от одного читателя (назовем его условно N) пришло, страшно подумать, 666 писем. Мы сначала думали, что это просто ошибка сервера, начали читать, оказалось, что все письма разные. Цифра нас тоже не смутила, потому что мы не суеверные. В каждом письме был задан отдельный вопрос. К каждому вопросу шла приписка: «Надеюсь, вся следующая «Почта» вашего журнала будет состоять только из моих вопросов. Если нет, то все поймут, что вы предвзято относитесь к читателям». Самое же веселое состояло в том, что ни один из этих 666 вопросов нельзя было поместить в журнал, просто не было ничего интересного. Человек спрашивал про то, когда выйдет Duke Nukem Forever, почему разработчики делают плохие игры, раз десять в разных вариациях пытался выяснить, как игры влияют на психику...

ПИСЬМО НОМЕРА

АНАТОМИЯ УЖАСА

Я прошел Spore от корки до корки тремя способами, восхитился эволюционным процессом, а заодно понял, что к собственно эволюции (по Дарвину) — всем этим дивергенциям, борьбе за существование, мутационным процессам — игра никакого отношения не имеет. Более того, она описывает их по теориям ламаркистов!

Люди, которые поймут это, просто поиграют и останутся при своем мнении. А как же те, кто этого всего не знает? У них может сложиться неправильное представление о механизмах эволюции... И объясняй потом в случае спора человеку, что оно не так, а этак, а так быть просто не может. Конечно, ламаркизм в игру перенести гораздо проще, но все же...

И последнее. Вы думаете, Уилл Райт ламаркист или просто неосознанно воспроизвел? Все-таки Ламарк тоже гений... — *Алексей (Череповец)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ ЛОЖНОНОЖКАМИ)

Сначала небольшой ликбез для тех, кто по каким-то причинам не знает, что такое ламаркизм. Это такое альтернативное эволюционное учение, согласно которому все живое на Земле развивается не благодаря изменчивости, наследственности и естественному отбору, а согласно заложенному в каждый организм стремлению к развитию (его иногда называют внутренней энергией, виталией или жизненным потенциалом).

Один из основных постулатов ламаркистской теории состоит в том, что приобретенные (а не генетически закрепленные) в процессе жизни признаки и навыки наследуются. Если следовать этой теории, то по логике, отрубая щенкам хвосты, можно через несколько поколений получить полностью бесхвостую породу собак. А скармливая корове какао-бобы, через некоторое время вывести крайне полезную разновидность коров, дающих вместо молока какао.

Действительно, эволюционная модель Spore очень похожа на теорию Ламарка. Влияние среды на организм здесь практически не прослеживается, зато очень важно, какие качества игрок развивает в своих подопечных, а также из каких частей он их собрал в конструкторе.

С точки зрения эволюции получается полнейшая чушь. В некой среде обитания откуда ни возьмись появляется группа живых организмов со свойствами, никак с этой средой не связанными. Абсурд. В данном биотопе обычно обитают организмы, этим самым биотопом сформированные. Исключение составляют только случаи искусственного переселения животных на новые территории — к каким экологическим катастрофам это обычно приводит, думаю, объяснять не нужно.

Дальше — больше. В Spore не животные подстраиваются под среду, а среда подстраивается под животных. Какими бы качествами вы ни наделили своих зверушек, они смогут выжить и даже принесут потомство. Если выражаться научным языком, то в Spore представлена гипотетическая мультипотентная среда — биотоп, который создает удовлетворительные условия для обитания вида с любым набором характеристик. Если говорить проще, то условия жизни в Spore таковы, что там может выжить и безногий таракан, и девятиногая корова, и даже хищный лось будет чувствовать себя неплохо. В реальности такого, конечно, не бывает. Окружающая среда обладает вполне определенным набором характеристик, под которые живые организмы вынуждены подстраиваться.

Последний гвоздик в крышку гроба. Естественный отбор в Spore работает шиворот-навыворот. В реальности ведь как... Есть группа организмов, есть окружающая их среда. Выживают те, кто наиболее подходит к условиям этой среды (как ключики к замочной скважине), а остальные просто вымирают (или не имеют возможности оставить потомство, что с точки зрения эволюции равносильно смерти). В Spore вымирания как такового вообще нет, а отбор происходит словно по мановению волшебной палочки.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗВЕРСКИ МУТИРОВАЛА)

Вот так лекция по эволюционистике! А человек-то задал простой и понятный вопрос. Я, кстати, совершенно не понимаю, чему тут

удивляться. Вы представьте себе, что было бы, если бы в Spore точно обыгрывалась именно дарвиновская теория. Нам бы пришлось гонять бедных животинок по всей планете, подбирая им наиболее удачные условия обитания, чтобы они эволюционировали в нужном нам направлении. Пришлось бы наблюдать, как подопечные пачками дохнут из-за того, что мы подобрали им плохую среду. Чтобы отрастить самые простенькие усики или хвостик, нужно было бы перепробовать несколько сотен различных биотопов...

Это уже не игра была бы, а сплошное мучение. Меня в данном случае эволюционная достоверность нисколько не волнует, главное, чтобы было интересно. Уилл Райт, кстати, и не настаивает на том, что Spore — это достоверный симулятор эволюции.

И пока не забыла: автор письма номера традиционно получает от нас коробочку с игрой. На сей раз это русская версия **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

ПИСЬМО №1

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ КВЕСТ

Во многих играх — в основном это касается RPG — весь геймплей построен на выполнении квестов. Есть конкретная задача, есть конкретный стимул — награда. Вперед, за дело. Так я вот о чем подумал: что если в реальной жизни действовать схожим образом? Поставил себе цель — квест, например, сходить в магазин за хлебом, далее придумал для себя награду, например, заодно купить и пиво. Другой пример: нужно убраться по дому, а лень. Даешь себе стимул — ставишь устанавливаться новую игру, а пока она будет инсталлироваться, драишь пол. Затем садишься за компьютер и получаешь кайф от игры, да и от выполненной работы. Давайте же выполнять квесты по жизни, что вы об этом думаете? — *Кондратенко Владимир (Донецк)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СОБИРАЛА ЗОЛОТО НА КАЖДОМ ШАГУ)

Вот вы шутки шутите, а я очень часто именно так и поступаю. Только квесты выполняю не с серьезной миной (иначе как-то глупо получается), а с юмором. Например, уборка — это не уборка вовсе, а опасная битва с жуткими пылевыми монстрами, которые гибнут только от перегрева, если их как следует потереть тряпочкой. Приготовление еды — это традиционное зельеварение. Тут даже и фантазировать не нужно, иногда получается такое, что никто, кроме орков и гоблинов, есть не станет. Поездка в общественном транспорте в час пик — это самый настоящий PvP, где можно прокачать самые разнообразные навыки, но можно и пасть смертью храбрых.

Некоторые считают, что подобный подход мешает наслаждаться жизнью, но мне кажется, что все как раз наоборот. Именно такие маленькие милые фантазии позволяют сделать мир ярче, насыщенней, интересней.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЗАКИДЫВАЛ СТРАЖЕЙ ПОРЯДКА ФАЙЕРБОЛАМИ)

Тоже мне, кабинет психологической разгрузки! Подобные методы применяют психологи для людей, у которых проблемы с различными бытовыми надобностями. Есть такие узкоспециализированные фобии: страх перед чисткой зубов, боязнь спускать воду в унитазе, необоснованный ужас перед вантузом... Вот этим несчастным и рекомендуют превращать общение с предметами или действиями, которых они боятся, в эдакий сказочный квест. В результате человек видит ситуацию как бы со стороны, понимает, что его страх абсурден, и через некоторое время, посражавшись с вантузом и сходив в крестовый поход на зубную щетку, бояться перестает.

Еще метод отлично работает с детьми, которых нужно приучить к различным не слишком увлекательным действиям. Но взрослому-то человеку зачем так себя насиловать? Он и без лишних условностей способен и полы помыть, и в магазин сходить. Жизнь сама по себе очень увлекательный квест — жаль, неизвестно, предусмотрен ли респаун на случай гибели.

ПИСЬМО №2

НЕ СМОТРИ, А ДЕЛАЙ

Говоря о будущем игр, чаще всего уделяют внимание графической составляющей. Все с нетерпением ждут фотореалистичной картинки, того момента, когда изображение на мониторе будет неотличимо от пейзажа за окном. Многих очень беспокоит тот факт, что, когда картинка станет фотореалистичной, люди перестанут различать реальность и виртуальность, что их действия в реальном мире станут повторять то, что они творят в играх. Есть даже целая теория, что, когда виртуальность станет слишком уж реальной, случаи убийств и угонов автомобилей из-за игр (всего того, что сейчас случается лишь изредка) станут массовыми.

Все это, конечно, замечательно. Но я вот не пойму, с чего все так беспокоятся по поводу фотореалистичности? Картинка — это ведь не главное. Куда важнее, что именно мы делаем, а не то, как это выглядит. До тех пор, пока мы будем управлять персонажем игры при помощи мышки и клавиатуры, никаких устойчивых моторных навыков у нас не сформируется и мы не пойдем никого убивать или что-то угонять. А вот когда манипуляторы подтянутся до должного уровня и мы начнем убивать виртуальных врагов из автоматов, ломать им челюсти ударами руки в сенсорной перчатке, разматывать

Пластилиновый паноптикум, вылепленный Стасом Швецовым.

кишки, вспарывая животы сенсорным ножом... Вот тогда все может обернуться очень плохо. Разве нет? — *Алексей Невский (Москва)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СУДОРОЖНО ДАВИЛА НА КНОПКУ ДЖОЙСТИКА)

Знаете, Алексей, а ведь вы во многом правы. Несмотря на то, что большую часть информации мы воспринимаем через зрительный анализатор, запоминаются лучше именно действия. Есть даже такой бесхитростный психологический прием. Чтобы подготовиться к какому-то ответственному делу, надо медленно, шаг за шагом, проиграть его в голове. Причем работает этот фокус только в том случае, если вы представляете действие от первого лица и при этом повторяете все необходимые движения (можно не в полном объеме, а лишь намеки на движения). Таким способом горнолыжники учат трассу — просто стоят на полу и по памяти воспроизводят, в какой момент какой поворот им нужно совершить. Да и фигуристы разучивают свои выступления аналогичным образом.

Так что если представить себе, что в какой-то момент в играх будут повсеместно использовать манипуляторы, идентичные реальному оружию, то вполне можно ожидать всплеска, скажем, вооруженных ограблений.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (УВОРАЧИВАЛСЯ ОТ ЛАЗЕРНОГО ПРИЦЕЛА)

Свежо предание! Видели мы таких бравых джигитов, пришедших на полигон после того, как натренировались стрелять в залах игровых автоматов. Кстати, имитация оружия в этих самых автоматах не такая уж плохая, но что-то я не наблюдал, чтобы народу это сильно помогало научиться метко стрелять. Да и статистика, подтверждающая, что завсегдатаи игровых залов, страйкбольщики (вот уж у кого имитация оружия предельно высокая) или пейнтбольщики — сплошь и рядом потенциальные преступники, мне что-то не попадалась.

Не надо путать моторные навыки и преступные действия. Если человек умеет обращаться с оружием или даже выдергивать кишки виртуальным противникам, это совсем не значит, что он будет делать это в реальности. А вот психологически нездоровый человек, не обладая такими навыками, вполне может начать стрелять и потрошить направо и налево.

Я двумя руками за, чтобы манипуляторы становились все более реалистичными. Ради этого я даже готов пожертвовать удобством управления. Понятно, что прицеливаться и стрелять в шутерах при помощи мышки можно куда быстрее, чем при помощи какого-нибудь манипулятора-автомата, но, согласитесь, ощущения совсем не те.

ПИСЬМО №3

НЕ СОВСЕМ ИСКУСТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Представьте ситуацию. 2020 год. Разработчик F.E.A.R. 5 тестирует новый AI ботов. И вот после десятого убийства бот по своей воле бросает оружие, выходит с поднятыми руками и говорит что-то о своей нелегкой судьбе, нежелании в сотый раз умирать от одной и той же пули, просит продать его разработчикам, допустим, Sexy Beach 10.

Тестер, естественно, в шоке. Сначала будет сенсация. А вот что будет потом? Чем будет отличаться виртуальный персонаж от реального? Возможно, появится очередной Джек Томпсон, который приравняет виртуальное убийство к реальному. Появятся профсоюзы — по жестокому обращению с персонажами. Наступит ли каюк всей синглплеерной индустрии? — *Savior Wardos*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРОГРАММИРОВАЛ УМНЫХ БОТОВ)

С удовольствием пофантазировал бы на эту тему, вот только описанная ситуация малореальна. Отчего-то обычные люди, когда слышат словосочетание «искусственный интеллект», тут же представляют себе эдакий deus ex machina, бога из машины.

Но игровой AI, каким бы сложным он ни был, это замкнутая, построенная на скриптах система. Она не способна выйти за рамки ограничений, которые наложили на нее программисты. Заметьте, даже сейчас, когда мощности процессоров не такие уж маленькие, поведение монстров и других противников в играх не то чтобы сильно шагнуло вперед. Боты ведут себя умно только в том случае, если они на своей территории, где каждый закоулок заранее известен и способы передвижения и реагирования на ситуацию четко прописаны.

Но если взять такого бота и поместить его, скажем, на другой уровень, то все его мозги резко улетучатся. А все потому, что никакого серьезного механизма обучения в современных AI не предусмотрено. Это просто не нужно. Игрок сталкивается с конкретным противником в строго определенном месте. Задача разработчиков — смоделировать максимально реалистичное поведение в заданной ситуации. А что там делает NPC в отрыве от игрока, мало кого беспокоит. Он может просто стоять на месте или заниматься исследованием мира по каким-то элементарным правилам, но приспосабливаться к окружению так, как это делает настоящий человек, он не будет. Потому что это не нужно, нет игровых ситуаций, в которых это свойство можно было бы использовать.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (НЕДОВОЛЬНО ТАРАЩИЛАСЬ НА ГЛУПЫХ NPC)

Старпом, ну зачем же так категорично?! В sandbox-играх обучаемость может очень даже пригодиться. Представь себе вот такой геймплей. Есть огромные джунгли. Настолько большие, что прописать скрипты под каждую ситуацию невозможно. Есть главный герой, которому требуется скрыться от преследования. Преследователи — боты, каждый со своим уникальным свойством. Ботов одномоментно закидывают на уровень в разных местах, и начинается великая охота.

В такой ситуации каждый управляемый компьютером персонаж будет вынужден обучаться. Чтобы он мог успешно преследовать живого человека, разработчикам придется работать уже не с простейшими скриптами, а со сложной моделью поведения. То есть программировать будут не конкретные действия, а лишь основное направление поведения — ведь его нужно сделать максимально похожим на то, как поступает в экстремальной ситуации живой человек. Остается только один вопрос. Зачем создавать столь сложный AI, если куда проще сделать многопользовательский режим.

Хлебобулочный Pac-Man, запечатленный нашим читателем (или читательницей), скрывающимся за ником nurka 2301.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA
Март/March 2009
понедельник monday 2 9 16 23/30
вторник tuesday 3 10 17 24/31
среда wednesday 4 11 18 25
четверг thursday 5 12 19 26
пятница friday 6 13 20 27
суббота saturday 7 14 21 28
воскресенье sunday 1 8 15 22 29
неделя week 9 10 11 12 13/14
Издатель Atari ● Разработчик Starbreeze Studios
ИГРОМАНИЯ

Март/March 2009

понедельник monday		2	9	16	23/30
вторник tuesday		3	10	17	24/31
среда wednesday		4	11	18	25
четверг thursday		5	12	19	26
пятница friday		6	13	20	27
суббота saturday		7	14	21	28
воскресенье sunday	1	8	15	22	29
неделя week	9	10	11	12	13/14

Издатель Electronic Arts ● **Разработчик** BioWare

ИГРОМАНИЯ

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»**: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»**: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

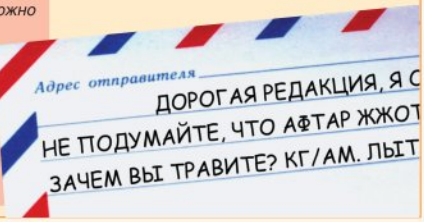
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»**: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



ПИСЬМО №4

ГЛУБИНА ПОЗНАНИЯ

Я играю в игры много лет, но при этом многие мои друзья познакомились с миром игр совсем недавно. Я заметил интересную закономерность. Те, кто играет недавно, совершенно не уважают стратегии, в основном им нравятся шутеры и экшены (кстати, RPG, гонки, квесты, симуляторы их тоже не устраивают). Помимо этого, новички не хотят играть в какие-либо старые игры, ставшие классикой, а все потому, что в них плохая графика (отказываются обычно, даже не глядя на игру).

Другие мои друзья — ветераны. Они играют очень давно, и для них никаких ограничений не существует. Они с одинаковым удовольствием осваивают аркады, хорроры, они никогда не придираются к графике, а главным считают геймплей и задумку. Почему так происходит? — *Влад FrEsH Цырюльников (Кашира-2)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛА ПОЗНАНИЕМ)

Каждый человек, начиная свой игровой путь, проходит несколько стадий развития. В самом начале он кидается на самые яркие, самые сочные игры, не особо вдаваясь в их суть. Экшены подходят для этого как нельзя лучше. Потом, когда человек пресытится яркими красками, он начинает обращать внимание на игры других жанров. В этот момент уже не так важен визуальный ряд, важны новые ощущения, новые варианты геймплея.

Проходит какое-то время, человек уже детально разбирается в игровой индустрии, знает наперечет все значимые игры в каждом жанре, прошел их все вдоль и поперек. Наступает момент специализации, у игрока появляется возможность окончательно определиться, какой же жанр ему больше всего по душе. У некоторых специализация получается очень узкая — скажем, только стелс-экшены. У кого-то более широкая — допустим, любые стратегии. После этого человек может неоднократно возвращаться к другим жанрам, но полностью свою специализацию вряд ли сменит.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСШИРЯЛ ИГРОВОЕ СОЗНАНИЕ)

Свет, ты еще забыла про совершенно уникальную категорию людей, которых интересуют игры не как способ развлечения, а как явление. Для них игровая индустрия — это предмет постоянных исследований и анализа. Обычно такие люди играют в игры самых разных жанров и получают от этого массу удовольствия, потому что прохождение абсолютно любой игры расширяет их кругозор, позволяет сделать важные выводы, спрогнозировать развитие жанра на ближайшее будущее. Это чисто научный подход, но он, на мой взгляд, самый правильный. А главное — такой интерес самый долговечный. Играть может надоесть, а вот научные изыскания увлекают до глубокой старости.

Для кого-то родина — мать, а для кого-то — Team Fortress 2. Автор — Klarnetist.

ПИСЬМО №5

ЯЗЫКОВОЙ ТЕРРОР

Приветствую вас, товарищ Алексей «Старший помощник» Макаренков и свет очей читательских Светлана «CblpopeЗkA» (надеюсь, не ошибся) Померанцева. В современном мире все больше неологизмов, которые, как правило, являются заимствованными из других языков словами. Взять, к примеру, MMORPG. Все эти «стуны» и «бафы», всякие «стамины» и «декстерити»... Что за жуткие мутации?! Ведь есть и русские аналоги этих слов. Пройдет еще немного времени — и вместо «разумный человек» мы станем говорить «интелегенсиальный хуман» или что-то в этом роде... Представьте, что вы какой-нибудь стажер на серьезном предприятии. Вместо «Эй, стажер, принеси кофе» вас попросят «Эй, нуб, присумонь фласку кофе к моему таблу». Что вы можете сказать по этому поводу? — *Ярослав Радченко ибн Владимир Desperial*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (БОТАЛ ПО ФЕНЕ)

Не вижу никакой проблемы. Любая микрокультура, образованная в социуме, старается как-то выделиться на общем фоне. Достигается это самыми разными средствами, в частности — искусственным языковым барьером. Люди целенаправленно придумывают и заимствуют из других языков термины, чтобы самим друг друга понимать, а окружающие

ничего понять не могли. Вы когда-нибудь слышали, как говорят на профессиональные темы врачи? А летчики? Аквалангисты? Спелеологи? Обычному человеку абсолютно ничего не понятно. При этом на другие темы те же врачи и летчики общаются на нормальном русском языке, ну разве что ради шутки могут ввернуть какой-нибудь спецтермин.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СЕКЛА ФИШКУ)

Меня весь этот специализированный жаргонарий жутко расстраивает. Языковой барьер мешает новичкам понять, о чем идет речь. Чего-то не понимая, они тут же задают вопросы (это ведь так логично), а нарываются на оскорбления. Получается, что старожилы поднимают самооценку за счет новеньких, совершенно забывая, что когда-то сами не знали всех этих специальных словечек.

Кстати, если вы заметили, то мы в «Игромании» стараемся без лишней необходимости не использовать жаргон. Хотя встречаются люди, для которых даже такие слова, как «геймплей» или «сеттинг», — это уже сложные для понимания спецтермины.

ПИСЬМО №6

ИГРЫ ДЛЯ АКТИВНОГО ОТДЫХА

Часто слышу, что игры — это расслабление, игры — это релакс, игры — это, простите за утрирование, нирвана и прочее по списку. Как же это так? Игры — это не поход в сауну или к массажисту, игры — не шоколадный батончик, чтобы дарить искомое «райское наслаждение».

Вы наверняка знаете, что удовольствие не в последнюю очередь связано с выработкой адреналина (ну, не думаю, что у игр оно может быть связано с чем-то другим, за редчайшими исключениями). То есть интерес как раз и получается от достижения некой призрачной цели, от воли к победе, балансирования на грани поражения.

Играя в самую простую аркаду, можно потерять столько нервов, сколько не потеряешь за самой сложной и нудной работой. А вы говорите — отдых и фан... Самая простенькая казуалка — это вам не поездка на Канары. Даже складывая кристаллики в кучку, вы волнуетесь, что сложите их неправильно. Стоит ли говорить про более серьезные игры?! Эмоциональное напряжение в них значительно выше. Так почему же тогда считается, что игры только для фана и отдыха, если они дают столько эмоциональных напряжений? — *Ростислав Подольский*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ТРЕНИРОВАЛА ДУШЕВНЫЕ МЫШЦЫ)

А кто сказал, что отдых — это обязательно полное расслабление и ничегонеделание? Компьютерные игры ближе к отдыху активному. Они заставляют концентрировать внимание, сосредотачиваться, быстро реагировать на изменившуюся ситуацию и планировать. Кажется, немецкие ученые подсчитали, что за два часа напряженной игры в Counter-Strike игрок теряет около полукилограмма веса. Это, конечно, не заменит тренажерный зал, но уровень эмоционального напряжения вполне сравним с тем, что испытывают спортсмены.

ПИСЬМО №7

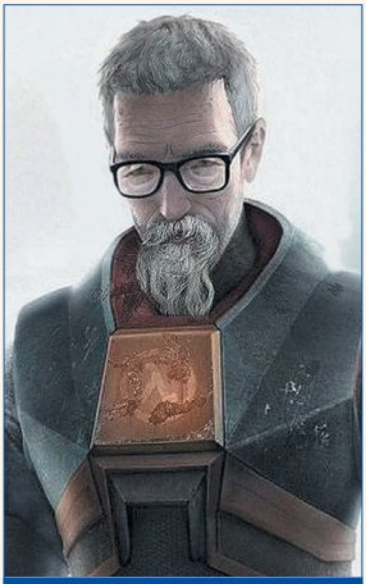
ОБО ВСЕМ И СРАЗУ

Здравствуйте, дорогой Старпом и Светлана!

1. Хочу пожаловаться на все игровые журналы (не только на «Игроманию»). Дело в том, что в те далекие годы, когда я еще не считал себя игроком, не читал познавательную игровую литературу и спокойно покупал в магазине игру «по обложке», я был свободен. Я мог купить любую игру и наслаждаться ею. Но с появлением «Игромании» на моих полках, заходя в магазин, я уже просто не имею права купить игру с русским названием. Я не могу купить игру, оценка которой ниже 7,5! И дело не в том, что на меня влияет ваше мнение. И вовсе не в том, что я сужу об игре по оценке. Проходя очередную игру, я заметил, что оцениваю ее по тем же аспектам, что и вы: геймплей, графика, звук, музыка, интерфейс и управление. А то, что игра просто красива, увлекательна или с интересным сюжетом, я этого не замечаю. А ведь когда-то мне нравилась каждая игра...

2. Второй мой вопрос о влиянии игр на психику. Да-да, только не пугайтесь. Чем объяснить, что мой брат целый день бегает по квартире и кричит, что он большой зомбик (он смотрел, как я в L4D играю) или плохой бандит (Team Fortress 2; я не знал, как еще описать зверское лицо подрывника). Есть какое-то научное объяснение, почему игры так сильно влияют на психику детей? Если мой брат увидит какое-нибудь чудовище по телевизору, он побегает этот вечер и угомонится. А с игрой по-другому. Если еще и сам посидит за компом (играть не умеет, но клацать мышкой на разные объекты уже может), то брат мой еще месяца два будет зомбиком.

3. Мне всегда было интересно, почему вы боитесь напечатать в журнале никнеймы, которыми пользуетесь в Сети? Было бы интересно поиграть с вами или просто поговорить.



Постаревший Гордон Фримен. В будущее заглядывал Kirkap.

4. Следующий вопрос об экономическом кризисе. Повлиял ли он на вас, дорогая редакция? Много ли человек уволили? Сократили ли зарплаты? Или, может, вам теперь билеты в Лейпциг придется покупать на свои деньги? — Максиг RusheNecro

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СЛЕДИЛ ЗА КАЖДЫМ ПУНКТОМ)

1. Открою маленький секрет — мы не оцениваем игру по перечисленным вами пунктам, мы оцениваем отдельно каждый пункт, но итоговая оценка каждой игре — это не среднеарифметическое, никакой хитрой формулы нет. Игра вполне может получить девять баллов за интерфейс, но при этом сама быть оценена значительно ниже. Так что рекомендуем резко пересмотреть свои взгляды на действительность и начать получать удовольствие от хороших игр, а не только от тех, которым вы выписали высокие баллы по всем пунктам.

2. Совершенно нормальное явление. Многие детишки, посмотрев «Терминатора» или «Хищника», потом по полгода из образа выйти не могут, а тут всего месяц. Да и неплохо это, что брат зомбика изображает. Уверяю, в роли Хрюши из «Спокойной ночи, малыши!» он смотрелся бы куда необычней.

3. Не очень-то и боимся, несколько раз печатали. А вот общаться в играх со всеми желающими, увы, не можем. На это просто нет времени. Для общения существует наш форум, куда все мы регулярно заглядываем и даже оставляем там свои комментарии. Милости просим.

4. Я, честно говоря, не знаю людей, на которых экономический кризис не повлиял. По нам тоже ударил. Причем с самых разных сторон. Печатным изданиям сейчас вообще живется несладко, многие уже вылетели, а некоторые еще только собираются влететь в трубу. С «Игроманией», надеюсь, ничего страшного не случится: все вместе прорвемся. Кстати, многие могли заметить, что во многих городах «Игромания» пропала из некоторых торговых сетей. Тут мы, увы, ничего поделать не можем (у распространителей тоже кризис). А вот вы можете теребить продавцов: если они поймут, что спрос превышает предложение, то могут начать заказывать больше журналов.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Здравствуйте, Светлана и Алексей! Когда я во второй раз стал проходить GTA 4, на одном из поворотов Хоув-Бич у меня появилась следующая мысль. Когда я первый раз проходил игру, я еще не знал, что первая девушка Нико работала на полицию. Но при повторном прохождении этот нюанс был мне уже известен. И волей-неволей я стал больше прислушиваться к ее разговорам с Нико. Она часто спрашивала его, кто он, чем занимается, почему переехал в Либерти-Сити и т.д. Сначала я не придавал этому значения, но во второй раз я уже все знал и понял, что делает это она исключительно из-за работы на полицию. Нико ничего не подозревал и на серьезные вопросы своей подруги отвечал совершен-

но непринужденно. И вот тут назрел вопрос: раскрывают ли разработчики перед актерами все карты сразу, рассказывают ли о нюансах озвучки? Или они не дают прочитать сценарий полностью, дабы сохранить что-либо в тайне? Я точно знаю, что так бывает в фильмах. А как с этим обстоит в играх? — *Александр Рогозин*

СТАРПОМ: Всегда по-разному. Некоторые разработчики буквально требуют от актеров озвучки, чтобы те изучали сюжет, играли в бета-версию, общались со сценаристами и дизайнерами. Но чаще всего актеров просто приглашают в студию, дают им в руки заранее приготовленные бумажки, и они зачитывают текст, в котором есть пометки, с какой интонацией какое предложение читать. В первом случае обычно получается гениальная озвучка, во втором — как получится, зависит от таланта актеров.

Планирует ли ваш дружный коллектив заняться книгоиздательством? Я бы с огромным удовольствием купил «Всю «Горячую линию» в одной обложке. Или подборку по RPG. Да и брошюрка «Интересное в Сети» была бы интересна. С удовольствием поставил бы на книжную полку сборник фантастики «Рассказы читателей». Тематические подборки программ на дисках — от игр до утилит — покупал бы сам и рекомендовал бы друзьям. Не удержался бы от покупки флэшки с отметкой «Рекомендовано «Игроманией». Я понимаю, что это все стоит денег, но окупится ведь!

И, кстати, еще один вопрос — попадаются на прилавках магазинов сборники игр с вашим логотипом. Имеете ли вы отношение к этим сборникам? — *СЕРОДЯ*

СВЕТЛАНА: Увы, не окупится. Переиздавать то, что уже было напечатано в журнале, а потом выложено на сайте, бессмысленно. Купит очень мало народу. Лучше уж мы потратим силы на улучшение «Игромании», чем будем растрачивать их на сомнительные дополнительные проекты.

СТАРПОМ: Проекты-сателлиты нужны, только выглядеть они должны иначе. Насчет сборников игр с нашим логотипом — еще раз напоминаю, что это чистой воды пиратчина, никакого отношения к ним мы не имеем.

Допустим, я напишу хорошую рецензию на новую игру и пошлю ее вам, появится ли она в журнале? — *Александр Горшков*

СТАРПОМ: Если рецензия будет действительно хорошей, то мы свяжемся с вами и договоримся о взаимовыгодном сотрудничестве. Сам же обзор в журнале вряд ли появится: у нас игры появляются обычно еще до релиза, так что и обзоры мы пишем раньше, чем могут это сделать люди, никак не связанные с издателями и разработчиками.

Читал всего три ваших номера, но заметил, что во всех статьях — от маленьких новостей до больших рецензий — чувствуется какой-то общий стиль, мотив, из-за чего журнал читается легко и приятно. Это заслуга одного редактора или это так удачно в одной команде собрались одинаково настроенные авторы? — *Figaro*

СВЕТЛАНА: Думаю, что и то и другое. С одной стороны, мы все одна команда, с другой — редакторы всегда следят, чтобы авторы не забывались.

Как многоуважаемая «Игромания» оценивает игры? Вы что, не играете в онлайне? Вопрос риторический. А раз играете, то как можете объективно оценивать простые, не онлайн-игры игрушки? Невозможно это. Большинство моих знакомых после игр по интернету перестали интересоваться офлайновыми играми. Потратив на CS 1.6 около двух лет, к другим играм я потерял всякий интерес. Так возникает резонный вопрос... Как не потеряли его вы? — *Глеб. T Serbansortia*

СВЕТЛАНА: Играю во всевозможные MMORPG, сколько себя помню, но даже не помню, чтобы была такая проблема. Всегда играла и в офлайновые игры. Думаю, вы тоже переболеете и вернетесь к однопользовательским тайтлам, не забрасывая при этом онлайновые.

СТАРПОМ: Несмотря на то, что онлайновые игры в самых разных их воплощениях люблю и уважаю, во многих случаях офлайновые эргономичней. Сел, прошел, получил удовольствие, забыл. На MMOG же приходится тратить уйму времени, которого зачастую просто нет.

Здравствуйте, Светлана и Старпом. Скажите, зачем так жестоко поступать с участниками конкурсов? Почему из-за «несоблюдения пункта №3 правил» отстраняют от розыгрыша? Не боитесь ли вы, что рано или поздно интерес к конкурсам ослабеет? — *Влад Цырюльников*

СТАРПОМ: Если уж вы хотите победить в конкурсе, то указать сразу свои данные и правильно написать тему письма труда не составит. А нам от этого в разы проще сортировать ваши письма. Если кого-то это напрягает, значит, желание выиграть недостаточно сильно. Собственно, никаких зверских правил у нас нет, лишь самые элементарные и логичные.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и еще один выпуск «Почты» пролетел. До следующей встречи остался всего один месяц, надеюсь, что вы проведете его за интересными играми, благо поиграть есть во что. Только не забудьте выкроить немножечко времени и сочинить нам какое-нибудь интересное письмо, чтобы мы тоже не скучали.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

У меня ко всем читателям предложение. Число картинок, которые вы нам присылаете месяц от месяца, растет, а вот процент качественных картинок и скриншотов скорее уменьшается. Сплошные повторения, заимствование идей и просто некачественные работы. До недавнего времени мы никак не отмечали авторов изображений, напечатанных на страницах журнала. Но, похоже, надо брать быка за рога. Автор лучшей работы вот прямо в следующий раз получит от нас в подарок какую-нибудь отличную игру. Критерии качества очень простые: красиво, стильно, необычно, смешно, про игры. Лучше всего под эти критерии подходит какая-нибудь фотожаба на околоигровую тему. Так что ничем себя не ограничивайте, разматывайте фантазию до основания и творите. Куда отсылать результаты творчества, подробно расписано на врезке.

Вот теперь действительно все. ■

Еще одна забавная вариация на тему Vault Boy. Автор — Лев Шипицын.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Mirror's Edge

В папке **Мои документы\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Config** откройте «Блокнотом» файл **TdInput.ini**. Практически в самом начале идет такая строка: **Bindings=(Name=«D»,Command=«GBA_StrafeRight», Control=False,Shift=False,Alt=False)**. Сделайте выше этой строки ее же копию и замените **D** на любую незанятую клавишу (**J**, например), а **GBA_StrafeRight** — на **FreeFlightCamera**.

Теперь, нажав во время игры указанную в файле кнопку (в нашем случае **J**), вы сможете установить любой угол обзора камеры. Нажав клавишу еще раз, вы зафиксируете ее положение и сможете снова управлять Фэйт.

NBA 2K9

В главном меню выберите пункт **Features**, далее — **Codes**. Здесь печатайте коды:

2ksports — команда 2K Sports;

nba2k — команда разработчиков игры;

llmohffaae — звездная команда;

vcteam — команда Visual Concepts;

payrespect — новая раскраска мяча.

Saints Row 2

Чтобы активировать код, позвоните с помощью сотового телефона по указанным ниже номерам («решетку» тоже набирайте), а затем включите разблокированный чит в меню Cheats.

#1 — максимум здоровья;

#2 — увеличивает массу машин;

#3 — герой наносит больше урона в рукопашных схватках;

#4 — повышает уровень разыскиваемости полицией;

#5 — если нажать L1 или R1 на геймпаде от Xbox 360, герой падает на пятую точку;

#6 — бесконечный спринт;

#7 — супервзрывы;

#8 — члены вашей банды становятся очень сильными;

#9 — не надо перезаряжаться (не действует на ракетницу);

#11 — бесконечные патроны;

#12 — высокие прыжки;

#15 — пьяные пешеходы;

#16 — дьявольские машины;

#18 — низкая гравитация;

#19 — война пешеходов;

#20 — с неба падают люди;

#35 — повышает известность среди банд;

#36 — бессмертие;

#50 — полиция перестает вами интересоваться;

#51 — банды о вас не знают;

#200 — делает вас гигантом;

#201 — уменьшает вас до размера лилипута;

#202 — уменьшает всех;

#1200 — полдень;

#2400 — полночь;

#1056 — чинит вашу машину;

#2274666399 — дает $1000.

Следующие коды дают различные транспортные средства: **#1040-#1055** (здесь и далее — это диапазоны, а не один номер), **#1057-#1081**, **#711-#714**, **#801-#806**, **#825-#829**, **#4976**, **#728237**, **#7266837**.

А эти коды дают оружие: **#920-#958**, **#969**.

Для смены погоды набирайте **#666** и **#78665-#78670**.

Анабиоз: Сон разума

В папке **Data\Scripts** найдите файл **init.cfg** и откройте его «Блокнотом». В строке **d.consoleh = 0** замените **0** на **1** и сохраните файл. Теперь в игре вам будет доступна консоль (вызывается тильдой). В ней и надо печатать коды. Учтите, что консоль появится, только если начать новую игру. Со старыми сохранениями она работать не будет.

godmode 1 — бессмертие;

pl.health x — дает **x** здоровья (вместо **x** набирайте число от 1 до 100);

unlimited_ammo 1 — бесконечные патроны;

d.noclip 1 — прохождение сквозь стены;

d.fly 1 — режим полета.

Чтобы отключить любой код (кроме того, что на здоровье), вместо **1** печатайте **0**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

A Vampyre Story

В книжном шкафу у баронессы есть книга с названием How to Cook Chicken and Annoy your Guild by Leeroy Jenkins — «Как готовить цыпленка и докучать своей гильдии. Автор: Лирой Дженкинс». Это отсылка к популярному видео по мотивам **World of Warcraft** (9,5 млн просмотров на YouTube, адрес ***www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU***). Сюжет вкратце такой: пока гильдия собиралась в рейд и прорабатывала стратегию, персонаж с ником Leeroy Jenkins отошел от компьютера с целью чем-нибудь подкрепиться, а когда вернулся — сразу кинулся в бой, выкрикивая свое имя. Всю партию, естественно, положили. Финальным аккордом стала фраза Лироя: «*At least I have a chicken*» («*Зато у меня есть вкусная курочка*»). — *Дмитрий Павлюченков*

Grand Theft Auto 4

Количество фаллосов в **Grand Theft Auto 4** по сравнению с **GTA: San Andreas** заметно уменьшилось, но найти их все еще можно. Например, эмблема сети боулинг-клубов Либерти-Сити явно создавалась с оглядкой на эту часть мужского тела. — *Александр Матвеенков*

Во второй (по сюжету) квартире рядом с проигрывателем можно заметить парочку ин-

тересных дисков. Первый — с заголовком OG Loc. Это гангста-рэппер из GTA: San Andreas, друг и сосед Сиджея. В предыдущей игре даже его приятели сходились во мнении, что читает рэп Лок ужасно. Но ко времени действия GTA 4 он, видимо, выбился в люди. В этой же стопке лежит диск наркодиллеров из все того же «Сан-Андреаса» под названием Sunshine Shine. — *Игорь Пудов*

Угоните вертолет и летите на нем к Статуе Счастья. Она стоит на основании, внизу которого есть четыре двери, но они закрыты. Поэтому спрыгивайте с вертолета (сесть там негде) на верхнюю часть основания. Там тоже четыре двери. Рядом с одной из них есть плакат «No hidden content through here» («Нет здесь никакого скрытого контента»). Плакат нагло врет. Проходите сквозь дверь (буквально, она не открывается) и забирайтесь по лестнице. Наверху увидите огромное бьющееся сердце статуи. Примечание для садистов: остановить его нельзя. — *Артем Скачков*

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

В Лиманске вы вместе с отрядом «Чистого неба» попадаете в засаду монолитовцев, которые палят с крыш и из окон. Ориентир — фраза «Не жги патроны, беги дальше». В одном из домов есть лестница в подвал (оттуда прут монолитовцы). В конце — вроде бы наглухо запертая дверь, но ее можно открыть, постреляв в нижнюю часть или кинув гранату (с другой стороны ее подпирают ящики). За этой дверью находится копия зала с колоннами из фильма «Гостья из будущего», а еще дальше — чуть приоткрытая кирпичная дверь-кладка. За ней, как и положено, виднеется машина времени из того же фильма. Прокатиться в будущее, увы, нельзя. — *Роберт Макаров*

Fallout 3

Мода на запрятанные в разных неожиданных местах смайлики и рожицы докатилась и до **Bethesda Softworks**. Вглядитесь в носовые части самолетов, стоящих на палубе города-корабля Ривет-Сити. Забавные, не правда ли? — *Вячеслав Захезин*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Grand Theft Auto 4

Если сильно разогнаться и во что-нибудь врезаться, Нико эффектно вылетает из машины, пробивая головой лобовое стекло. Во время жарких погонь это, мягко говоря, неприятно. Поэтому вот простой способ, как избежать полета: просто достаньте телефон, не набирая никаких номеров. Также Нико останется на месте после аварии, если в машине есть попутчики. Трюк не работает с мотоциклами — тут ни телефон, ни пассажиры не помогут. — *Валерий Любимов*

Pro Evolution Soccer 2009

Во время опасных штрафных не ставьте стенку. В этом случае, во-первых, компьютер будет в подавляющем большинстве случаев делать навес вместо прямого удара. Во-вторых, траектория мяча будет такая, словно стенка находится на своем законном месте. В-третьих, вратарю удар будет виден от и до, что увеличит шансы поймать мяч. Хинт работает и в PES 2008. — *Евгений Якутов*

KODEX НА DVD

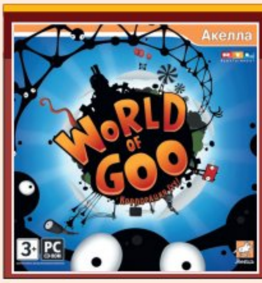
Читерские программы: **Che-Max** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Alarm for Cobra 11: Burning Wheels, Bully: Scholarship Edition, CSI: New York, Dynasty Warriors 6, Igor: The Game, MotorM4X, Prince of Persia, Secret Service, Shrek's Carnival Craze, Spider-Man: Web of Shadows.

Трейнеры: Alarm for Cobra 11: Burning Wheels, Call of Duty: World at War, Command & Conquer: Red Alert 3, Disney's Bolt, Fallout 3, Far Cry 2, FIFA 09, FIFA Manager 09, Football Manager 2009, Geo-Political Simulator, Grand Theft Auto 4, Guitar Hero: Aerosmith, History Civil War: Secret Missions, KnowHow, Left 4 Dead, Mirror's Edge, MotoGP 08, NARC, Prince of Persia, Pro Evolution Soccer 2009, Quantum of Solace: The Game, Rise of the Argonauts, Sacred 2: Fallen Angel, Saints Row 2, Shaun White Snowboarding, Spider-Man: Web of Shadows, Supreme Ruler 2020: Global Crisis, The Lord of the Rings: Conquest, The Tale of Despereaux, Tomb Raider: Underworld, «Анабиоз: Сон разума».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **World of Goo**, которая в России издается компанией **«Акелла»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

Особое мнение

Иллюстрации — Григорий Коченов

Станислав Ломакин

В прошлом — ньюсмейкер сайта **CyberFight.ru**, соорганизатор турниров **ASUS Open Cup**. В настоящий момент — автор «Игромании».

Идея, которая пришла слишком рано

В новостях «Игромании» недавно писали (да что там, я сам и писал) о закрытии проекта **Championship Gaming Series**. Если коротко, это была огромная киберспортивная лига, созданная при поддержке нескольких телекомпаний — British Sky Broadcasting, DirecTV и Star TV. Вся эта затея стоила несколько миллионов долларов, из них 500 тыс. получал победитель турнира по **Counter-Strike: Source**. Благополучно завершив два сезона, организаторы свернули лавочку, разместив на своем сайте довольно трогательное объявление с заголовком «An Idea Whose Time Came Too Early» («Идея, которая пришла слишком рано»). Обратите внимание на эти слова, мы к ним еще вернемся.

В 2004 году ныне покойная организация **Cyberathlete Professional League** организовала так называемый **CPL World Tour** — серию турниров с общим призовым фондом в $1 млн и $150 тыс. в качестве главного приза. Первый сезон, главной игрой которого был **Painkiller**, прошел довольно бодро, несмотря на то что в соревновательный потенциал игры до последнего момента верила от силы пара тысяч человек по всему миру. К сезону-2006 CPL затянули ремни потуже, урезав бюджет раз эдак в семь и заменив Painkiller на общепринятые **Quake 3: Arena** и **Counter-Strike 1.6**. Ситуация двойственная — казалось бы, игры как раз те, которые все хотели видеть, да вот только призы уже не те. Остановку World Tour '06 в Швеции посетило 14 игроков в Quake 3 — дикий результат для страны, взрастившей больше двух десятков квейкеров мирового класса.

Почувствовав неладное, к 2007 году CPL подошли с новой схемой для мирового тура. Честно скажу, более смешного и одновременно душераздирающего киберспортивного проекта мир не знал и, надеюсь, узнает не скоро. Подписав контракт с **Sierra**, CPL выставили главными играми турнира дуэли в **F.E.A.R.** на Xbox 360 и командные сражения 6х6 в **World in Conflict**. В нашем мире существует как минимум два толкования понятия «свет в конце тоннеля». Этот свет то исчезал, то вновь появлялся перед глазами у CPL, в конце концов засветил совсем ярко, и тут выяснилось, что это все же электричка: в первом туре, прошедшем в Италии, приняло участие семь игроков в F.E.A.R. и четыре команды по WiC. Выигравший несколько матчей в F.E.A.R. итальянец **Vicious** спокойно взял восемь тысяч долларов, проигравший в финале получил пять и так далее. К сожалению, найти восьмого игрока, чтобы всучить ему полагающиеся $500, так и не удалось. О том, что было дальше, рассказывать нет смысла и желания — небольшие заметки об этом цирке можно найти в различных выпусках «Игромании» за 2007 год.

К тому времени, когда CPL, CGS и прочие заокеанские аббревиатуры перестали что-либо значить, я уже почти не чувствовал пульс явления под названием «киберспорт». За восемь лет, что я провел бок о бок с ним, изменилось многое, и не в самую лучшую сторону. Благодаря киберспорту многие люди, едва переступившие порог в 20 лет, могут полноправно называть себя «старперами». С таким же успехом все недовольство, которое «старики» изливают в колонках подобного рода, можно назвать брюзжанием. Но все объяснимо.

История киберспорта делится, грубо говоря, на два периода: до больших денег и после. Это не значит, что раньше никаких инвестиций не было. В 2000 году, пока мы осваивали Quake 3 и Counter-Strike (версии, дай бог памяти, 1.0) в компьютерных клубах, CPL по ту сторону океана провела свой первый крупный турнир. Заручившись поддержкой **Razer**, прославившейся немыслимыми мышами **Boomslang** с металлическим шариком, Анжел Мунье (Angel Munoz) получил в распоряжение $100 тыс. — хорошая сумма для одного из первых крупных турниров по Quake 3 в мире. Закрыв глаза на то, что CPL наворотила непосредственно перед своей кончиной, нужно сказать, что эта организация сделала для развития компьютерного спорта не меньше, чем **World Cyber Games**, проходящие под патронажем **Samsung**, или французский **Esport World Cup**. В частности, одними из первых они начали привлекать в киберспорт реальные инвестиции, будь то сотни тысяч долларов или автомобиль Ford Focus за первое место на турнире по **Aliens vs. Predator 2**. Большая часть денег CPL, к слову, досталась легендарному **Fatal1ty**: к 2001 году этот 21-летний кибератлет выиграл 24 из 28 турниров по всем играм, за которые брался. На тот момент он был одним из немногих, кого можно было назвать профессиональным киберспортсменом. Тем не менее спонсоров на тот момент имели уже многие игроки из Германии и

Швеции. Южную Корею брать не будем — у них киберспорт совсем другого плана, о котором и так много написано.

Достойные призовые фонды с самого начала имели и WCG, и ESWC, но это были деньги иного рода. Совсем иная история началась в 2004 году, когда CPL организовали свой первый World Tour с призовым фондом в миллион долларов. Голосование за главную игру тура, по сути, было тендером, в котором победил Painkiller, а вместе с ним — издатель **Dreamcatcher Interactive** и ряд железных компаний. Это было первой ошибкой в отношениях CPL с игровым сообществом.

В концепции турнира среди прочих есть три критерия: игры, призы и формат. Сделав ставку на призы, CPL пренебрегла мнением комьюнити: **Quake 3**, **DOOM 3** или **Unreal Tournament 2004** имели гораздо большую аудиторию, чем Painkiller. Тем не менее все остановки первого World Tour, как говорилось выше, прошли на «четверку», да и большой финал получился очень драматичным — надо признать, что Painkiller довольно зрелищная игра, хотя поклонников у нее от этого не прибавилось.

Соревнования стали делиться на две категории — по тем играм, которые выбирает комьюнити (Counter-Strike 1.6, Quake 3), и тем, которые выбирает организатор, считаясь с издателем игры и спонсорами (так начиналась жизнь Counter-Strike: Source). На стороне первых, безусловно, ESWC — идеолог этого турнира Мэтью Дэллон всегда ставит на первый план мнение игроков. В то же время налицо примеры CPL и CGS, вложивших в свои проекты миллионы долларов (что намного больше бюджета ESWC), но проживших совсем недолго. «Идея, пришедшая слишком рано» — закрывая Championship Gaming Series, организаторы признали, что аудитория банально не созрела до соревнований такого уровня и уж тем более до телетрансляций матчей по Counter-Strike: Source. Следовательно, киберспорт еще не созрел для больших денег, рано или поздно инвестор понимает, что проект буксует. Одно неизменно: все организаторы турниров стараются, пусть даже кто-то старается в большей степени для себя. Главное, что видно желание развиваться. Загвоздка в одном: достойной замены Counter-Strike 1.6 и Quake 3 за десять лет не нашлось. В наиболее выгодном положении находятся игры от **Blizzard**: за счет аномального успеха в Китае и Южной Корее там регулярно проводятся турниры с аудиторией как у чемпионата России по футболу, да и в Европе комьюнити этих игр весьма велико. Более того, многие европейские игроки уже давно выступают на турнирах в Китае. Подсунуть что-то взамен давно прижившимся киберспортивным дисциплинам сложно — это стало ясно на примере Counter-Strike: Source. Если в США все профессионалы были вынуждены перейти на Source из-за больших перспектив с CGS, то в Европе никто и пальцем не пошевелил. Интерес к старому доброму Counter-Strike в Европе пока что еще высок, но рано или поздно и он надоест, что видно, например, по ситуации в России.

Серия турниров **ASUS Open**, проходящая в Москве уже который год, — наиболее объективное мерило киберспорта на постсоветском пространстве. Основной интерес там представляет турнир по Counter-Strike 1.6, однако, если присмотреться, никакого интереса нет уже давно — по традиции турнир выигрывает или команда из Украины (**A-Gaming**), или команда из России (**Virtus.pro**), или же неожиданно заскочивший на огонек гранд из какой-нибудь Финляндии. Два года назад финальный матч любого «Асуса» по CS собирал полный зрительный зал, последний же **ASUS Autumn 2008**, где за первое место в очередной раз играли Virtus.pro и A-Gaming, отличился худшей посещаемостью на моей памяти. Скучно не только зрителям, скучно и игрокам — некоторые уже не без тоски в голосе констатируют, что это их восьмая победа на турнире. Слабая конкуренция порождает другую проблему — неудачные выступления на международной арене. Два года подряд на WCG, важнейший для каждого киберспортсмена как с финансовой, так и с идеологической точки зрения турнир, от России отправляется команда, собранная фактически из кого попало: все потому, что трое из пяти лучших игроков России на самом деле выступают за Украину. В случае с футболом концепция сборной приемлема — из 11 игроков можно собрать и сыграть хороший коллектив, в CS же пятерка игроков, сильных стрельбой, но не тактикой, считает за счастье хотя бы выход из группы. В этом году ситуация может измениться к лучшему — Virtus.pro, как и A-Gaming, отказались от легионеров в составе. Главное, чтобы теперь у них нашлись-таки достойные соперники.

Возраст того киберспорта, каким мы его видим сейчас, скоро можно будет округлить до десяти лет: много всего произошло за это время, а лучше стало только в Корее и Китае. Исходя из всех описанных катаклизмов, оставим все советы при себе и сделаем только самые простые выводы.

Развал миллионных проектов CGS и CPL — следствие упорного непонимания формулы «спрос рождает предложение». Другими словами, заставить игроков любить Counter-Strike: Source нельзя ни за какие миллионы, не говоря уже о том, чтобы поставить на киберспортивные рельсы какой-нибудь **Project Gotham Racing 4**. Такие ошибки ведут к лишним разочарованиям, и только.

Отношения французского ESWC с игровым сообществом — были, есть и пока что будут лучшей моделью развития киберспорта. Большой турнир с играми, в которые интересно соревноваться, и призовым фондом, за который есть смысл бороться. Последнее, так же как и несколько лет назад, не обязательно должно исчисляться миллионами. До больших денег, телевидения и прочей мишуры киберспорт еще не дорос, как и не дорос до долгосрочных турниров, на которые не хватает терпения ни у игроков, ни у спонсоров, в результате чего идея в очередной раз «приходит слишком рано».

Что же до самих игр, в этом плане нам придется топтаться на месте еще несколько лет — выход **StarCraft 2** и **QuakeLive** вызовет подъем энтузиазма во всей тусовке, но, как ни крути, будет сопровождаться приступами дежавю. Не исключено, что приступами довольно приятными. ■

ТЕСТ НОМЕР 3 МАРТ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Чего из перечисленного ниже нельзя сделать с помощью метательной глефы в игре **Dark Sector**?

А. Обрушить на врагов какую-нибудь тяжелую конструкцию.

Б. Сжечь противников дотла.

В. Превратить поток воды в ледяной столб.

Г. Подобрать коробку с патронами.

Д. Активировать запирающие механизмы дверей.

2. Какую роль играет Акира Ямаока в создании серии **Silent Hill**?

А. Главный программист.

Б. Композитор. А начиная с третьей части — продюсер.

В. Дизайнер персонажей.

Г. Сценарист, а в четвертой части — еще и дизайнер монстров.

Д. Актер, озвучивший хотя бы одного героя в каждой игре серии.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В **Mirror's Edge** есть альтернативная, несчастливая концовка, в которой Фэйт не удается удержать сестру от падения с крыши небоскреба. Чтобы ее увидеть, надо погибнуть не менее трехсот раз за время прохождения игры.

А. Есть такое дело.

Б. Чушь собачья.

4. В игре **F.E.A.R. 2: Project Origin** можно делать себе импровизированные укрытия, перевернув, например, стол. В первом **F.E.A.R.** такого не было.

А. Все верно говорите.

Б. Неправда, в оригинальном **F.E.A.R.** было то же самое.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. Во время нападения монстра:

— *Alright, You cuff him, I'll read him his rights.*

(— *Ладно, делаем так: ты его арестовываешь, а я зачитываю ему права.*)

А. F.E.A.R. 2: Project Origin

Б. Dark Sector

В. Fallout 3

Г. Silent Hill: Homecoming

Д. Left 4 Dead

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Silent Hill: Homecoming

Б. Left 4 Dead

В. Resident Evil 4

Г. ShellShock 2: Blood Trails

Д. F.E.A.R.

7. Кто изображен на картинке?

А. Гарри Мэйсон, герой первой части **Silent Hill**.

Б. Эдди Домбровски из **Silent Hill 2**.

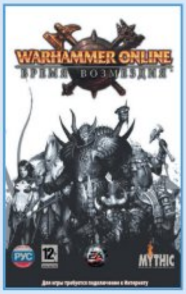
В. Дуглас Картланд, **Silent Hill 3**.

Г. Уолтер Салливан, **Silent Hill 4: The Room**.

Д. Шериф Адам Шепард, отец Алекса Шепарда из **Silent Hill: Homecoming**.

Призы

Пятерых победителей дожидается локализованная версия игры «**Warhammer Online: Время возмездия**». Распространением игры в России занимается компания **Electronic Arts**.



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 3. Март**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 3. Март**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 3. Март**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 3 МАРТ

Спайдервик, автор гайда для фей

И Брюс, и Чун

Оно есть в любой игре

Японская пси-коммандос в Red Alert 3

Меч Эрагона

Отечественная игровыставка

Место работы Сэма Фишера

Один из основателей BioWare

Российский игровой издатель

Вымирающий вид в LightSpire

Кличка на форумах и в играх

Часть доспеха, защищает голень

Тип монитора (сокр.)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой «**Burnout Paradise: Полное издание**» от компании **Electronic Arts**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

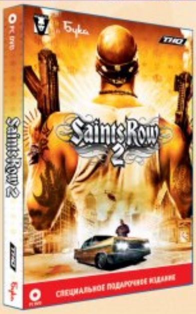
1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 3. Март**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 3. Март**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 3. Март»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №3. МАРТ



Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Mirror's Edge** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Пять боксов с игрой **Saints Row 2**, изданием которой в России занимается компания «**Бука**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 3. Март**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 3. Март**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 3. Март»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №01/2009

Тест №1. Январь

Правильные ответы

1. Г (героиня «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» отправилась на поиски Билла Гилберта).

2. Г (в **Empire: Total War** появятся морские сражения).

3. А (**Sony** действительно в 2009 году собирается официально запустить свою приставку PlayStation 2 в некоторых странах Латинской Америки).

4. А (в PC-версии **Mirror's Edge** добавили физику).

5. А (цитата из **Call of Duty: World at War**).

6. Б (скриншот из **A Vampyre Story**).

7. Б (на картинке изображен Boomer из игры **Left 4 Dead**).

Победители

Писем с правильными ответами: 105. Из них 12 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Виталий Козлов (Сергиев Посад, тел. +7-905-***-09-23)
2. Андрей Бирюков (Дзержинск)
3. Александр Ушкачев (Киров)
4. Андрей Шелковский (Челябинск)
5. Иван Зуев (Смоленск, тел. +7-915-***-30-31)
6. Сергей Решетников (Воткинск, тел. +7-963-***-45-68)

Призы

Победитель «Теста» получает в подарок GPS-навигатор **Naviangel TS140**. В комплект входят карты **Navitel** (вся Россия плюс сверхточные карты Москвы, области и 26 крупных городов). Приз предоставлен компанией **Naviangel** (***www. naviangelgps.com***).

Еще пятерых призеров дожидаются диски с игрой **Need for Speed: Undercover** от компании **Electronic Arts**.

Сканворд №1. Январь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Миллер, Китай, письмо, Крит, тетрис. По вертикали: Ясон, рок, Мэгги, Луис, рать, йойо, Амели, икс, Ли, ас, ТТ. Ключевое слово: **мозги**.

Победители

Писем с правильными ответами: 535. Из них 69 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Игорь Павленко (Верхняя Пышма)
2. Сергей Соколик (Кемерово, тел. +7-951-***-69-35)
3. Никита Тарасов (пос. Рыбачий, Калининградская обл.)
4. Александр Аристархов (Калуга)
5. Илья Садилов (Чита, тел. +7-914-***-22-34)
6. Сергей Кудрявцев (Братск, тел. +7-914-***-00-21)

Призы

Победитель получает наушники **Koss PortaPro**, а еще пятеро призеров — игру+плакат **Rise of the Argonauts**. Все призы предоставлены компанией «**Новый диск**».

Фотографическая память №1. Январь

Правильные ответы (Call of Duty: World at War)

4, 5, 2, 3, 1.

Победители

Писем с правильными ответами: 691. Из них 206 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Николай Кулеш (Железногорск)
2. Альфред Сабитов (Тюмень)
3. Кирилл Астрафуров (Астрахань)
4. Артем Ковалев (Воронеж, тел. +7-903-***-12-96)
5. Виктор Петренко (Саратов, тел. +7-960-***-23-31)

Призы

Россыпь подарков от **Samsung Pleomax** (***www.samsungpleomax.ru***). В порядке очередности: оптическая мышь **SPM 750W** с разрешением сенсора 1000 dpi, наушники **PEP-100** и **PEP-130**, веб-камеры **W-400W** и **W410**.

SAMSUNG PLEOMAX

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 3. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 3. Март**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **мартовские** конкурсы принимаются до **27.03.2009**. Итоги будут подведены в **майском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

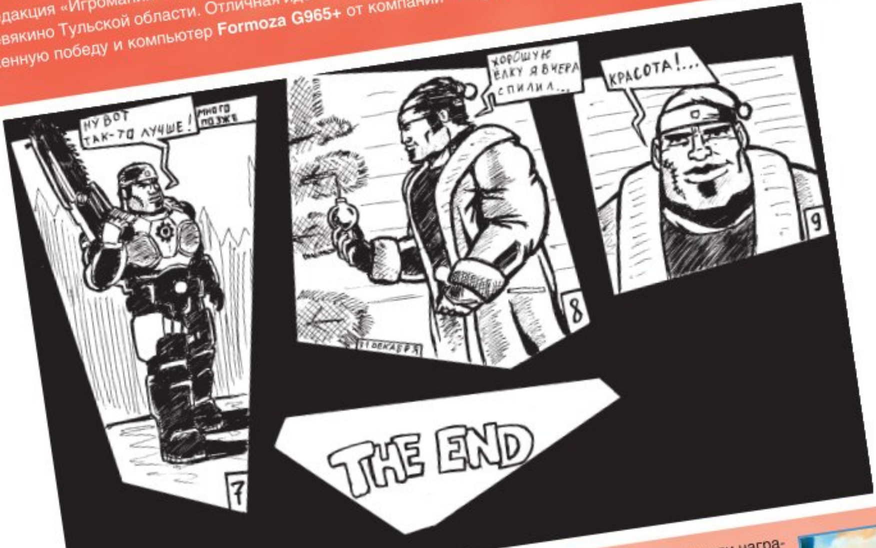
Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Итоги новогодних конкурсов

КОМИКС

Редакция «Игромании» в единодушном порыве присуждает первое место **Алексею Барникову** из поселка Ревякино Тульской области. Отличная идея и хорошее черно-белое исполнение комикса приносят ему заслуженную победу и компьютер **Formoza G965+** от компании «**Формоза**» (***www.formoza.ru***).



Еще трех участников, приславших достойные работы, мы решили наградить поощрительным призом — игрой «**Морской охотник**» от компании «**Акелла**». Диски отправляются **Станиславу Кислову** из города Чусового, **Роману Коража** из Сухого Лога и **Степану Кротову** из Озерска. Их комиксы вы найдете на нашем DVD, в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

ГЕРОЙСКИЙ КОНКУРС

1 место. Дмитрий Смирнов из Нижнего Новгорода. Он придумал супергероя Додика Шнайдера, героизм которого заключается в спасении человечества от ужасных колик в животе, вызванных плавленым сырком «Дружба». По мнению автора, в нем содержится огромное количество иномутированных аллотропногенерированных химических соединений, опасных для жизни. Благодаря крепкому желудку Шнайдер может поедать их в неограниченных количествах, оказывая всем людям огромную услугу.

За проявленную фантазию и недюжий художественный талант Дмитрий награждается видеокартой **Gainward Rampage700**, сделанной на базе **Radeon HD 4870 X2**.

P.S. Если вы вдруг являетесь генеральным директором фабрики по производству сырков «Дружба», смеем вас заверить: ни автор, ни редакция «Игромании» не имеют ничего против вашего замечательного, питательного, вкусного и полезного продукта.

2 место. Роман Павлинов из города Заречного. Его герой — обычный игроман, который однажды сделал мод к любимой игре, где создал героя по своему образу и подобию. Дал он ему самые могучие артефакты: щуку от Емели, лампу Аладдина и цветик-семицветик. И отправил своего супергероя спасать мир от зла, а заодно и весело провести время.

Роман награждается геймпадом **Saitek P990 Dual Analog Pad**.

3 место. Виктор Ходосов, москвич. Он придумал Спекта, огромного осьминога, живущего в озере Пхчеламирум, которое, в свою очередь, находится вне пространства и времени. Виктор запечатлел первую встречу людей с этим чудовищем, обладающим, по легенде, безграничным знанием.

Внешняя неоригинальность придуманного героя с лихвой искупается отличным качеством исполнения самой картины. Поэтому Виктор занимает почетное третье место и награждается джойстиком **Saitek ST90 Stick**.

Геймпад и джойстик предоставлены компанией **ALION** (***www.alion.ru***).

СПИСОК ЖЕЛАНИЙ

1 место. Филипп Качалин, Москва. Он получает видеокарту **ZOTAC GeForce GTX 260 AMP!2 Edition** от компании **ZOTAC** (***www.zotac.com***). Вот его список желаний:

1. Перестать тратить на MMORPG лучшие годы своей жизни.

2. Купить кулер и вернуть настольный вентилятор на законное место. Заодно отучить кошку греться на системном блоке.

3. Взять клещи, выдернуть клавишу Win из клавиатуры и с победоносным криком уничтожить ее самым жестоким образом.

4. Перестать называть в чате всех иностранцев «америкосами». Называть «америкосами» только граждан США.

5. Объяснить своему чаду, почему мы все время говорим о песочнице и игрушках, а с ним играем так редко.

6. Вспомнить те невыносимо долгие 7 месяцев, которые терзал себя, рвал волосы на груди, плакал в подушку по ночам, вычеркивал дни в календаре, в исступлении бился головой о стену, порывался продать компьютер и купить Xbox 360 или PS3. Затем достать с полки заветную коробочку с GTA 4 и от души рассмеяться.

7. Переустановить, наконец, Windows, поставить самые свежие драйвера, обновления, патчи, отладить систему, окропить компьютер святой водой, потанцевать с бубном и поплевать через левое плечо. Поиграть денек без вылетов, багов и синих экранов.

8. Передвинуть холодильник к компьютеру, а компьютер — поближе к туалету.

9. Провести ритуал очищения клавиатуры от культурного слоя чипсов, семечек, изюма, засохших пятен чая, кофе и колы, а также от черт знает как туда попавших отгрызенных ногтей.

10. Во всех форумах смеяться над блондинками, купившими The Sims 3. Вечером не забыть купить бассейн, полить денежные деревца и прокачать творчество до 9 уровня.

2 место. Павел Корнаухов, Ижевск. Он, а также призер, занявший третье место, получают видеокарту **ZOTAC GeForce 9400 GT**.

1. Услышать хотя бы одно слово от Гордона Фримена.

2. Дождаться выпуска Nuca-Cola и начать собирать крышки. На будущее, так сказать.

3. Перестать вздрагивать и искать бутылки с чем-нибудь горючим, когда слышишь слова «танк» или «ведьма».

4. Увидеть бой Уве Болла и Николая Валуева, переквалифицировавшегося в кинокритики.

5. Прекратить докапываться до продавцов в ларьках и требовать у них стимпаки и антирады.

6. Поставить на чердак дома мощный динамик с записью: «Иди сюда, человек! Твое желание будет исполнено!» Вкрутить максимальную громкость, закрыть дверь и до приезда милиции пялиться на кучу народу, пытающуюся пробиться к «Монолиту». Глупо хихикать в процессе.

7. Коротко постричься, подкачать мышцы, надеть майку-алкоголичку, перекраситься в блондина и, мусоля в руках стодолларовую банкноту, приставать к девушкам на улице со словами: «Shake it, baby!»

8. Рассказать двоюродному брату из другого города или страны, что вы живете словно в раю. К моменту его приезда набубениться в хлам и жестоко кузена обломать.

9. В вузе на экзамене, взяв билет «История ВОВ», написать про Вторую мировую войну, а не «Гыыыы, lol, у меня 4 перса! 35, 48, 62 и 70 левел! А вот и история. Пошел я вчера тауреном в рейд...».

10. Выпить 7 банок энергетика подряд и убедиться, что вас не разорвало в клочья.

3 место. Кирилл Власов, Туймазы.

1. Переселиться с раскладушкой в офис крупной игровой компании.

2. Привыкнуть ходить с перекрестием прицела в глазах после бессонных игровых ночей.

3. Перестать дергать указательным пальцем на улице при виде выбегающего из-за угла человека. Ей-богу надоело.

4. Модернизация компьютера. По возможности заменить хомячка в колесе на настоящий кулер.

5. Прекратить орать на всю квартиру «Бомб хез бин плантед!», сидя в туалете.

6. Подвести водопровод и канализацию к столу, сменить кресло на унитаз.

7. Разнести хрюшку-копилку, съездить в Чернобыль и отрастить себе третью руку. Ну или хотя бы еще несколько пальцев. Клавиатура во-он какая большая, а пальцев всего десять. Несправедливо получается.

8. Проапгрейдить «Корзину» до «Мусоропровода».

9. Своевременно закупать ящик лапши быстрого приготовления.

10. Всегда жрать картошку вместо капусты.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ НАЕЗДНИК

ПРИЗЫ

COWON

Прежде всего чертовски приятно заметить, что благодаря нашему конкурсу первые места глобального рейтинга **Audiosurf** заняли наши соотечественники. А Санкт-Петербург, где живут трое из четырех победителей, объявляется самым музыкальным городом нашей страны. Вот как распределились призовые места.

1 место. Сергей Ефремов, Санкт-Петербург, 162 283 очка.

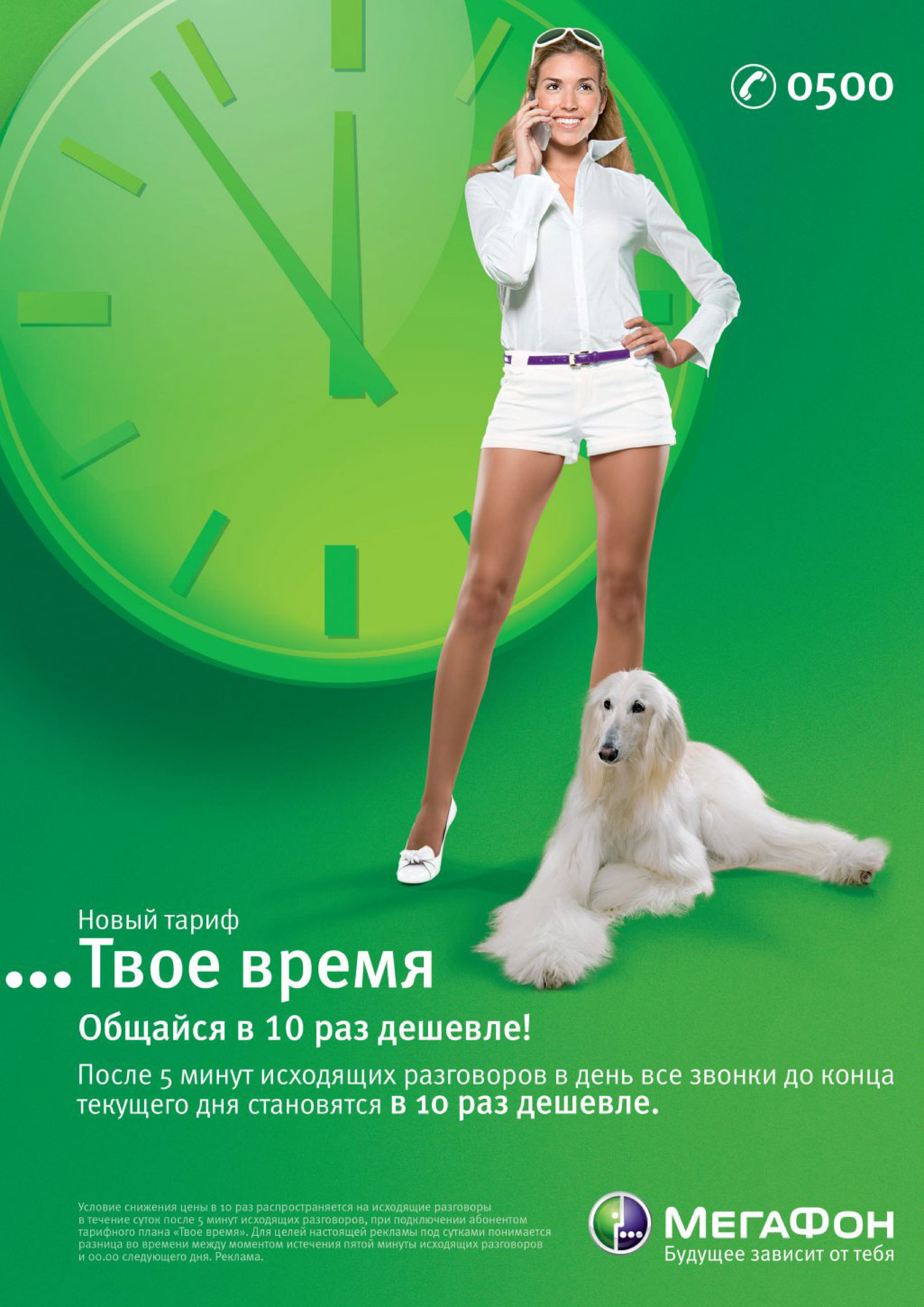
2 место. Александр Добротов, Азов, 141 961 очко.

3 место. Наталья Андреева, Санкт Петербург, 132 285 очков.

4 место. Анна Демидова, Санкт-Петербург, 115 343 очка.

Лучшему из лучших среди музыкальных наездников достается портативный медиаплеер **Cowon D2**. Остальные призеры получают плееры **Cowon iAUDIO U5**. Призы предоставлены компанией **Blade** (***www.blade.ru***).

Kit Computers
реклама
Четырехъядерный процессор
Intel® Core™2 Quad Q8200
Память: 4 Гб
Жесткий диск: 500 Гб
Видео: 512 Мб GF 9800GT
Привод DVD±RW
Кардридер
924 у.е.*
Достоин Ваших побед!
Новейший компьютер Kit Gamer 436 на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad.
Розничные продажи:
(495) 777-66-55
Корпоративные продажи:
(495) 789-69-45
Интернет-магазин:
www.kitcom.ru
М «Люблино» ТЯК «Москва», пав. 2-1-85/86 ....т. 359-80-55; 359-80-56
М «Тушинская», пр-д Стратонавтов, д.9 ....т. 491-01-35; 491-83-10
М «Ш. Энтузиастов», КЦ «Буденовский», пав. А1 ...т. 788-15-44; 788-19-14
г. Королев, ТК «Сатурн», пр. Космонавтов, д. 15 ....т. 543-39-58
г. Мытищи, ул. Благовещенская д.5 ....т. (496) 301-46-26
*Цена указана за системный блок. 1 у.е. = 1 доллар США. Оплата в рублях по внутреннему курсу компании.
Intel, логотип Intel, Intel core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.
intel
Core™ 2
Quad
inside™
Четыре ядра.
Вне конкуренции.


0500
Новый тариф
...Твое время
Общайся в 10 раз дешевле!
После 5 минут исходящих разговоров в день все звонки до конца текущего дня становятся в 10 раз дешевле.
Условие снижения цены в 10 раз распространяется на исходящие разговоры в течение суток после 5 минут исходящих разговоров, при подключении абонентом тарифного плана «Твое время». Для целей настоящей рекламы под сутками понимается разница во времени между моментом истечения пятой минуты исходящих разговоров и 00.00 следующего дня. Реклама.
МегаФон
Будущее зависит от тебя